

PENDRAGÓN





*Ganemos gloria para nuestro Rey,
que nos recompensará con honores y tierras,
¡y que el diablo se lleve a los rezagados!*

Por Greg Stafford

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ORIGINAL

Autor: Greg Stafford

Edición preliminar: Anna Branscome

Editor: Scott Holden

Jefe de redacción: Stewart Wieck

Director artístico: Aileen E. Miles

Edición original publicada por Nocturnal, LLC, 2010

COLABORADORES: Frederick Blayo, Bill Bridges, Heather N. Bryden, William Dunn, D. Hudson Frew, Sharon Grant, Darren Hill, Roderick Robertson, Sam Shirley, Peter Tamlyn, T. Michael Trout, Anne Vetillard.

AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

El autor quiere dar las gracias a las siguientes personas, cuyas contribuciones, ya fueran grandes o pequeñas, han influenciado a este juego: Stephen Abbot, Don Alaman, Marcie Alaman, Shannon Appel, Matt Bailey, Mike Beavers, Christopher Beiting, Michael Blinde, Derek Boain, Martin J. Bourne, Les Brooks, Heather Bryden, John Carnahan, Tim Carrol, Yurek Chodak, Morgan Conrad, Peter Corless, Suzanne Courteau, Bogdan Dabrowski, Gigi D'Arn, Donald Dennis, Philippe Dohr, Bruce Dresselhaus, Christer Edling, Steve Englehart, Jason Fink, Scott Fitz, Sean Fitzpatrick, Lis Free, Don Frew, Rick Geimer, Sharon M. Grant, Marc Grossberg, Steve Hartman, Keith Herber, Ed Holtz, Jim Hooker, Tony Hughes, Bill Johnson, Sherman Kahn, Ken Kaufer, Steven Kaye, Katharine Kerr, Bill Keyes, Eric Krupa, Mike Koop, Freya Reeves Lambides, Peter Larsen, Greg Maples, John Markham, Gary May, Treesa McLean, Anne Merritt, Hal Moe, Ed Mooring, Mark Morrison, Ellen Munro, Henri Nacciah, Helmut Nickel, Daniel Nolte, Michael North, Carol Parker-Pollock, Gleb Perfi Ioff, Sandy Petersen, Jon Quaife, Richard A. Rian, Roderick Robertson, Rory Root, Eric Rowe, Wolfe Schaaf, Doug Schnur, Bob Schroeder, Michael Schwartz, Studette Scoflaw, Frank Shewmake, Leigh Skilling, Benjy Sikora, Noah Stafford, Bob Starfire, Jennifer Starling, Richard Strong, Andy Tauber, Marcus Thomas, Anne Vetillard, Stewart Wieck, David W. Wilkins, Lynn Willis, Marc Willner, Elizabeth Wolcott, Bill Zurn, la Cofradía de Jugadores de Oklahoma Central y el grupo de juego de Berkeley... y mis disculpas a todos aquellos a los que no he mencionado, incluyendo a los que contribuyeron a encontrar erratas en la versión digital.

Gracias también de parte del editor a Dave Mann por su ayuda. Y gracias a estos colaboradores de la Edición 5.1: Robert G. Shroeder, Dr. J.M. «Thijs» Krijger, Nick Toilmieri, Darren Hill, Steve Ovenell, Suzanne Courteau, Zev Trubowitz, Steve Fontaine, Addam Hubbard, Ryan Vodden, Sven Lugar.

Esta trabajo se preparó usando la edición de Penguin Classics de *Le Morte D'Arthur*, editada por Jane Cowen.

CRÉDITOS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA

Traducido por Carlos de la Cruz Morales y Ana M. Navalón

Portada e ilustraciones interiores de Jaime García Mendoza

Corrección por Ana M. Navalón y Víctor Fernández

Diseño y Maquetación por Manuel J. Sueiro y Javier Charro

Publicado por

Nosolorol Ediciones
C/Ocaña 32, 28047 Madrid
www.nosolorol.com
ediciones@nosolorol.com

© 2010, 2015 nocturnal Media, LLC.

© 2015 Nosolorol Ediciones de edición española

Todos los derechos reservados. La reproducción sin permiso expreso de Nosolorol Ediciones de este libro, en todo o en parte está expresamente prohibido, con excepción de las hojas de personaje que pueden ser reproducidas libremente para uso personal. Pendragon es un marca registrada de Nocturnal Media, LCC.



Nocturnal Media
Houston, Texas
USA
nocturnal-media.com



Nosolorol Ediciones
C/ Ocaña 32, local
28047 Madrid
www.nosolorol.com

Contenido

INTRODUCCIÓN	4	Salud y heridas	149
Jugar a Pendragón.....	5	Reglas de escaramuza.....	157
¿De qué Arturo estamos hablando?	7	CAPÍTULO SIETE: AMBICIÓN Y FE	160
¿Cuándo sucede esto?.....	8	Diferencias entre caballeros.....	161
Sobre este libro	9	Interpretar a nobles.....	161
CAPÍTULO UNO: EL REINO DE PENDRAGÓN	12	Religión.....	168
Historia reciente	13	Magia	184
Gente famosa	15	CAPÍTULO OCHO: RIQUEZA	188
Britania y Europa	16	Comprendiendo la riqueza.....	189
La Alta Orden de la Caballería.....	20	Niveles de vida.....	189
Feudalismo.....	21	Equipo inicial.....	191
Costumbres y leyes.....	24	Listas de precios	197
CAPÍTULO DOS: CREACIÓN DE PERSONAJE.....	30	APÉNDICE UNO: EN EL FUTURO	201
Crear un personaje.....	31	La caballería gentil.....	201
La importancia de la caballería	41	Costumbres	206
Presentar a tu personaje.....	43	Organizaciones	208
Personajes pregenerados.....	45	Equipo del caballero	209
Escuderos	46	APÉNDICE DOS: PERSONAJES Y CRIATURAS.....	211
Mujeres en Pendragón	47	Personajes no jugadores.....	211
CAPÍTULO TRES: FAMILIA Y PATRIA	54	Criaturas y bestias.....	216
Historia de la familia en Salisbury	55	Monstruos y bestias fabulosas	221
Familia	63	APÉNDICE TRES: AVENTURAS	228
Tu hogar	67	Aventura de introducción.....	228
Castillos	76	La Bestia Aulladora.....	235
Viajar por Britania.....	78	Aventuras en solitario	236
CAPÍTULO CUATRO: ATRIBUTOS	80	APÉNDICE CUATRO: BATALLAS.....	242
Rasgos de personalidad y pasiones.....	81	El ejército feudal.....	242
Uso de rasgos de personalidad y pasiones.....	82	El sistema de batallas.....	244
Rasgos de personalidad	83	Tablas de Enemigos de Batalla.....	254
Virtudes mágicas.....	86	APÉNDICE CINCO: TORNEOS.....	257
Rasgos dirigidos.....	86	Gloria en los torneos.....	257
Descripciones de los rasgos de personalidad	87	Tamaño de los torneos	257
Pasiones	90	El papel de los caballeros	257
La tirada de Destreza.....	96	Otras actividades.....	259
Habilidades.....	98	APÉNDICE SEIS: RECOMPENSAS DE GLORIA.....	260
CAPÍTULO CINCO: SISTEMA DE JUEGO	112	Realizar tareas con éxito.....	260
Tiradas de resolución	113	Derrotar enemigos	260
Escalas de tiempo.....	116	Honores únicos, títulos y ceremonias	261
Experiencia.....	117	Poseer tierras y castillos	261
Movimiento.....	118	Ideales	261
Gloria	121	Participación en batallas	261
Fase de Invierno	129	Torneos	262
CAPÍTULO SEIS: COMBATE	136	LECTURAS RECOMENDADAS.....	263
Combate e interpretación.....	137	NOTAS DEL DISEÑADOR	264
La ronda de combate cuerpo a cuerpo.....	137	ÍNDICE	266
Reglas básicas	140		
Acciones en combate cuerpo a cuerpo.....	141		
Tácticas especiales de combate cuerpo a cuerpo.....	143		
Combate a caballo	148		

Introducción



Bienvenido a **Pendragón**, el juego de rol del Rey Arturo. Con él podrás recrear el extraordinario mundo de la caballería gentil, la magia y el romance artúricos, mientras interpretas el papel de uno de los caballeros del reino. Tus comienzos serán humildes, pero a través de la acción, la inteligencia y la suerte tendrás la oportunidad de unirse a la Mesa Redonda. A medida que pase el tiempo, tu caballero podrá fundar una familia de renombre y participar en los maravillosos sucesos del rey más famoso de la ficción.

Este es un juego de fantasía medieval basado en las costumbres de la sociedad feudal y que ofrece la posibilidad de experimentar indirectamente ese mundo perdido hace mucho, tanto en su brutal realidad como en su fantástico idealismo. Cada personaje jugador es un caballero, por lo que tiene los privilegios de la alta sociedad y también sus peligrosas, y a veces mortales, responsabilidades. Estas dicotomías (brutal realidad frente idealismo, élite privilegiada frente responsabilidad mortífera) son la base del juego.

Pendragón es un juego de caballeros. No trata sobre magos, ladrones o eruditos, ni sobre los que habrían o hubiesen podido serlo (aunque estas opciones aparecerán en futuros suplementos). En este libro básico, diseñado para jugar con los fuertemente armados y acorazados caballeros de la literatura artúrica, la caballería ya es bastante compleja.

Pero la «realidad» de este juego no es un período específico de la caballería. El juego agolpa toda la Edad Media en su estructura, llevando a la familia de tu personaje a través del equivalente de siglos de historia. Comienza en la Alta Edad Media y termina con la Guerra de las Rosas, justo antes del Renacimiento, permitiéndote contemplar los cambios en armaduras, armas, castillos y costumbres en un proceso de cambio acelerado.

Esta ambientación no es «justa» para los pueblos de fuera de Britania y no busca un equilibrio de juego para todos. Los indómitos celtas, sajones y pictos que desafían el gobierno de Arturo deben depender de sus propias culturas bárbaras y se ven desprovistos de las ventajas que los dones anacrónicos del feudalismo, la caballería gentil y el romance ofrecen a los personajes jugadores. Se podría denominar caballeros a sus guerreros y sus jefes tribales pueden llamarse reyes, pero estos enemigos del Pendragón se equivocan, solo están destinados a ser conquistados por él.

Entre los reinos de los hombres se encuentran los dominios míticos del Reino las Hadas: grandes bosques oscuros y

campos brillantes y luminosos que ni pies ni pensamientos humanos han explorado. Existen reinos enteros de inmortales más allá y dentro de los límites del reino de Arturo. Sus ciudades y castillos aparecen y se desvanecen como la niebla. Sus mágicos habitantes, como el Caballero Verde, suelen visitar el mundo de los hombres y, a su vez, intrépidos aventureros humanos entran de vez en cuando en el Reino de las Hadas en busca de las más grandes aventuras.

Jugar a Pendragón

La mayoría de nosotros, de niños, hemos jugado a imaginar ser otros. «Policías y ladrones» es habitual, alguna variante de «pistoleros» o los omnipresentes «caballeros», si los escudos y las espadas estaban de moda ese año. Jugar a **Pendragón** es parecido a ese estilo de juego infantil, pero en lugar de correr por el jardín con palos de madera, los jugadores usan su imaginación colectiva. Y en lugar de las incesantes discusiones de «¡Te he pillado!» y «¡No, no lo has hecho!», usaremos dados para resolver disputas y decisiones. El juego consiste básicamente en hablar en nombre de tu personaje, que es tu «alter ego» en el mundo imaginario. Aunque te parezca extraño al principio, dale una oportunidad. Es algo que has hecho en el pasado y es realmente divertido. Si te parece incómodo, relájate... divertirse es una recompensa en sí y no necesita justificación.

Jugar a **Pendragón** es fácil. Los jugadores comienzan creando un personaje imaginario, un caballero que hará (o al menos intentará hacer) aquello que el jugador desee hacer en el mundo del Rey Arturo. Normalmente, varios personajes jugadores vivirán aventuras juntos para ayudarse los unos a los otros a obtener sus objetivos comunes.

Cada personaje tiene su propia *hoja de personaje*, un trozo de papel donde se categoriza toda la información relevante para el juego sobre él (utilizamos el pronombre masculino porque la mayoría de los personajes jugadores tenderán a ser masculinos). Esta hoja recoge puntuaciones que indican sus características físicas, su destreza en varias cosas caballerescas y su conducta. Estas puntuaciones cambian con el tiempo, conforme el caballero utiliza sus habilidades, gana experiencia y tiene la oportunidad de mejorar. Después de muchos años de juego, sin embargo, comenzará a envejecer, así que ciertos atributos se deteriorarán.

El «director de juego» interpreta al resto del mundo. Un director de juego crea problemas, acontecimientos e historias y gestiona las acciones de todo y todos los demás en el mundo, ya sean caballeros rivales, guerreros enemigos, damiselas románticas o feroces leones negros. Él es el guía y narrador que presenta problemas y decide cuándo hay que usar la mecánica del juego. No es un oponente per se, sino el árbitro y diseñador del juego que prepara retos, supervisa a los personajes no jugadores y hace avanzar la trama a través de los milagros y maravillas del mundo del Rey Arturo.

La mayor parte del juego es verbal. Los jugadores simplemente le dicen al director de juego lo que sus personajes quieren hacer y este les cuenta qué cosas suceden como consecuencia de ello. Si hay una posibilidad de fallo, se

PRESENTACIÓN DEL REY ARTURO

Escuchad y oíd la vida de un gran señor que, mientras vivió, no tuvo igual en cabaña o castillo. Esta historia tuvo lugar en los tiempos de Arturo, ese rey gentil y leal, y trata sobre una de sus grandes aventuras. Allí donde iba, de todos los reyes Arturo era la flor; de todos los caballeros él portaba el honor. Todo el país era gentil en esos días. Todos los caballeros eran valientes y los cobardes eran por siempre deshonorados.

La Boda de sir Gawain y la Dama Ragnel

utilizan los dados para saber si se tiene éxito o no. La mayor parte de las acciones se resuelven con una única tirada de dados y **Pendragón** utiliza un único sistema simple para decidir todos los resultados, ya sea reconocer un escudo de armas de un extraño, coquetear con una doncella o luchar desesperadamente contra un oponente que blande una espada.

El objetivo del juego es adquirir Gloria. Todo lo que un personaje haga que sea propio de caballeros le ayudará a conseguir Gloria y, cuando consiga 1000 puntos de Gloria, tendrá la oportunidad de mejorar como no puede hacerlo la gente normal. Se recibe Gloria a través del combate, del comportamiento gentil o religioso, de las obligaciones familiares, de las posesiones y riquezas y de la posición social.

Aviso: Este juego es potencialmente mortal para vuestros personajes caballeros. Su trabajo es combatir y el juego está diseñado para ser peligroso y nada fácil para ellos. ¡Los personajes tienen que tener cuidado! En cualquier caso, todos los personajes van a morir, ya sea a causa de la violencia (algo bastante común) o de la vejez. Esta mortalidad hace que el juego sea más emotivo y que los personajes se vean más afectados por las preocupaciones de la gente real.

No obstante, existe una solución para esta mortalidad: la familia. Una de las preocupaciones de este juego es formar una familia. Así, cuando tu personaje se retire del juego, ya sea porque ha muerto o porque ha envejecido, todas sus posesiones pasarán a su heredero, el siguiente personaje que representarás. ¡El escudo de armas, el caballo, el señorío y el nombre de la familia sobreviven!

Por ello la reputación es vital en el juego. Todo el mundo es un caballero, pero el *tipo* de caballero que uno representa puede ser muy distinto del de sus compañeros. El verdadero comportamiento de un caballero siempre depende de su jugador, pero ciertos comportamientos proporcionan más Gloria que otros. Todo el mundo es juzgado según los trece pares de rasgos de personalidad (ver Capítulo 4) que definen los tipos de comportamiento más importantes de un caballero. Asimismo todos tienen ciertas pasiones, como lealtad a su señor feudal, amor por su familia y obediencia a las leyes de la hospitalidad. La mayoría de las personas también tienen otras pasiones, ya sea amor por una esposa o amante, odio hacia sus enemigos o lealtad a un cierto grupo o hermandad. Estas cosas son importantes, ya que cuando un caballero se inspira en una pasión, puede adquirir una destreza casi sobrehumana.

El juego **Pendragón** avanza rápidamente en el tiempo. El objetivo es experimentar casi noventa años de juego, lo que cubre toda la vida del Rey Arturo. Tu primer personaje podría estar cerca para enterarse de la concepción del gran rey, luchar durante la anarquía que precede a su reinado y presenciar cómo extrae la espada de la piedra. Después, él o su familia, participarán en las grandes y mortíferas batallas del reinado de Arturo. Sin embargo, es más probable que sean sus hijos los que vivan el período de Grandes Aventuras, cuando las cruzadas y el amor dominan la corte, y podrían ser sus nietos los que sean testigos del declive de la Mesa Redonda, de la gran Búsqueda del Grial y de la destrucción final de todo lo que es maravilloso en las batallas finales.

CITAS

A lo largo de este libro encontrarás muchas citas dispersas sacadas de la literatura artúrica. Hay tres tipos. Las más comunes ilustran algún aspecto de las reglas o de otra parte del juego con un ejemplo extraído de la literatura. Así, podrás encontrar «El Rey Mark recibe una marca de Cobarde» y «El Rey Arturo encuentra dificultades en el viaje». Otras se incluyen para evocar un aspecto de las grandes aventuras típicas de la época artúrica, entre las que se encuentran citas como «El ejército marcha». Por último, algunas contienen notas accesorias relevantes para el texto.

CÓMO LEER LAS CITAS

La mayoría de las citas de este libro se han sacado de las obras de sir Thomas Malory, un escritor del siglo XV. Se pueden apreciar las diferencias de 500 años de literatura y de desarrollo lingüístico, incluso en este texto traducido, lo que requiere una explicación. El texto de las citas se ha traducido y transcrito al español moderno, pero no se ha actualizado por completo. Sigue manteniendo numerosas expresiones arcaicas y ejemplos de sintaxis farragosa, algunos de los cuales posiblemente sean poco familiares para el lector ocasional. Para hacer que la comprensión del texto sea más fácil, se han incluido aclaraciones entre corchetes.

- + Las frases largas son la regla, en lugar de la excepción.
- + El uso de pronombres difiere muchísimo del actual, por lo que a veces es complicado entender a quién se refieren con «él» o «le». Solo puedo rogar paciencia.
- + La mayoría de los cambios que se han hecho a los textos publicados es escribir los nombres de forma coherente de acuerdo a la tradición literaria, usando las versiones que prefiero. Por ello usamos «Lancelot du Lac» en lugar de «Lanzarote del Lago» e «Isolda» en lugar de «Isolt».
- + Consulta la bibliografía que encontrarás tras los apéndices al final del libro para ver más notas. No se nombra al autor específico de cada una de las citas, excepto en el caso de Malory.

La historia de **Pendragón** no es estática. Las costumbres cambian, las armaduras mejoran y aparecen armas nuevas y caballos mejores. El ritmo de estos cambios se ha fijado para que quince años de tiempo de juego sean aproximadamente un siglo de historia medieval del mundo real, llevando la campaña no solo a través de toda la historia artúrica, sino también a través de toda la Edad Media.

Pendragón ofrece la posibilidad de ser parte, indirectamente, de la mayor épica de la literatura occidental de una manera que puede emocionar, desafiar, ofender y entretener. Sus características únicas nos muestran los aspectos importantes del feudalismo medieval y de la caballería artúrica a través de una realidad imaginada en una serie de divertidas partidas que nunca olvidarás.

¿De qué Arturo estamos hablando?

Existen muchas versiones del Rey Arturo. Se han contado y recontado historias sobre él durante aproximadamente 1400 años, cambiando un poco (o un mucho) para adaptarse al público. **Pendragón** utiliza partes de todas las versiones literarias. Sin embargo, en este libro introductorio se hace especial énfasis en algunas versiones sobre otras. Los suplementos de **Pendragón** revelarán otros aspectos de las leyendas.

INGLÉS

Los relatos ingleses están marcados por el heroísmo personal, el honor de la caballería gentil y una refrescante simplicidad. En ellos, el Rey Arturo es un monarca vigoroso, sabio y benévolo y sir Gawain es de lejos el caballero inglés favorito. Entre las historias más conocidas de esta categoría están *Sir Gawain y el Caballero Verde* y *Sir Gawain y la Dama Ragnel*. *La Muerte de Arturo*, de Malory, la primera interpretación en lengua moderna inglesa de las fuentes francesas e inglesas, sirve como base de este juego.

FRANCÉS

La mayoría de las leyendas artúricas están en francés, el idioma de los aristócratas en la época en la que fueron escritas. Estas historias van de lo brillante a lo insípido, pero se caracterizan por un estilo artístico, romántico y colorido. En ellas, el Rey Arturo se presenta a veces como ineficaz y mediocre y sir Lancelot es de lejos el caballero más favorecido.

A Chretien de Troyes se le considera a menudo el padre de la literatura artúrica, pero los anónimos y desgarrados manuscritos *Vulgata* y *Tiristan en prose* estaban entre los más copiados de su época. Estos dos últimos son los «libros franceses» que Malory usó para su versión y que, inevitablemente, han influido en el juego.

CRÓNICAS

Las crónicas, caracterizadas por un estilo relativamente sobrio, narran sucesos supuestamente históricos. La más conocida de ellas también es una de las primeras: *Historia de los reyes de Britania* de Geoffrey de Monmouth. La ficción moderna que continúa esta tradición describe a un Arturo de la Edad Oscura carente de florituras medievales. La serie de Mary Stewart sobre Merlín es quizá la más conocida de estas novelas modernas.

Los hechos (o al menos los que se consideran ampliamente hechos) extraídos de este tipo de historias se han usado para proporcionar un trasfondo político a **Pendragón**.

RELATOS MODERNOS

El Rey Arturo es un sabio adelantado a su tiempo, que presagia la democracia y otras instituciones modernas. A penas es consciente de ser la herramienta de un hado mayor y lucha con valentía, pero en vano, contra un destino aciago.



¿QUÉ SIGNIFICA «PENDRAGÓN»?

Pendragón es un título que corresponde a «señor de la guerra». El tío de Arturo, Aurelio Ambrosio, lo utilizó por primera vez cuando recuperó su patrimonio de manos del usurpador Vortigern, un odiado tirano que invitó a los sajones a Britania. Después de la muerte de Aurelio, su hermano Uther heredó el título. Uther engendró a Arturo, que ostentará el título tras él, y después nadie volverá a tenerlo. De este modo, el título se convierte, en efecto, en el apellido.

La palabra viene de la antigua lengua britana (*cymric*): *ben*, o jefe, y *dragon*, o señor de la guerra. A los señores de la guerra y a los dragones se les ha asociado desde la llegada de los romanos, que portaban estandartes con dragones como insignias legionarias. Nennius llamaba a Aurelio Ambrosio «el último romano», el cual llevaba un famoso estandarte con un dragón delante de su ejército. Los descendientes modernos de las gentes de Arturo, los galeses, todavía reverencian dicho símbolo en su escudo de armas: un dragón rojo.

En este sentido, *Camelot* de T. H. White es el relato más cercano al espíritu del juego básico de **Pendragón**. La recopilación de relatos artúricos de Howard Pyle hace gala del mismo idealismo. Las tiras de prensa del *Príncipe Valiente* de Hal Foster tienen un trasfondo similar al de las crónicas y al de **Pendragón**. El idealismo y el carácter ilustrado del Rey Arturo en **Pendragón** proceden de estas historias.

GALÉS

Los relatos galeses, primitivos y salvajes, van unidos a lo sobrenatural y fantástico. Arturo es un guerrero vigoroso, más un jefe tribal que un rey o un emperador. La historia galesa más conocida es *Culhwch and Olwen* y se encuentra en *The Mabinogion*.

La fantasía y maravilla de esta tradición artúrica son la base del sistema avanzado de creación de personajes y del sistema de magia de este libro.

RADICAL

Algunas historias, principalmente actuales, proporcionan nuevas interpretaciones de los personajes y eventos de las leyendas artúricas. Tienden a psicoanalizar a los héroes. Los personajes favoritos de estos relatos apócrifos suelen ser los antagonistas de las historias medievales. Estos incluyen al confundido, pero aún no *malvado*, sir Mordred en *The Wicked Day* de Mary Stewart, un justificadamente irascible sir Kay en *The Idylls of the Queen* de Phyllis Ann Carr y la amoral Morgana el Hada de *Las Nieblas de Avalón* de Marion Zimmer Bradley.

La complejidad del corpus de leyendas deja espacio para este tipo de interpretaciones creativas. Animamos a los directores de juego a usar la interpretación que más les guste e incluso a inventar la suya propia para sus campañas. Reinventar la historia es, tanto para nosotros como para los autores establecidos, una experiencia creativa.

¿Cuándo sucede esto?

Este libro, las reglas básicas del juego **Pendragón**, está pensando para que empieces tu campaña en el año 485 d. C. Este período tiene lugar al final del reinado de Uther Pendragón, poco antes de que conciba a Arturo. La información que se ofrece aquí está rigurosamente basada en ese período. Las armaduras y armas disponibles, los estilos de ropa, los tipos de castillos y de caballos y una lista de precios general están inspirados en lo que conocemos como la Europa de la Edad Oscura. En los próximos suplementos del juego se avanzará la cronología de modo que quince años de juego simulen un siglo de avance cultural y tecnológico de la historia europea.

El reinado del Rey Arturo dura 55 años: desde que saca la espada de la piedra (510 d. C.) hasta que es transportado a Ávalon (565 d. C.). Si vas a comenzar a jugar en una campaña ya empezada, asegúrate de comprobar con tu director de juego la fecha exacta.

UNA CRONOLOGÍA DE PENDRAGÓN

Esta cronología enumera las fases y los eventos cruciales del largo reinado del Rey Arturo. Solo puede sugerir la riqueza de detalles y la variedad de las distintas fuentes literarias artúricas. En futuros suplementos de **Pendragón** se presentarán estos sucesos en detalle.

485-495: **Período del Rey Uther**. El autoritario rey gobierna en Logres.

495: Batalla de St. Albans. Uther Pendragón muere sin un heredero conocido.

495-510: **Período de Anarquía**. Sin rey, la isla de Britania se hunde en la ruina, en medio de la anarquía, las rivalidades, la guerra y la invasión.

510: Arturo saca la espada de la piedra y es nombrado Alto Rey.

510-525: **Período de Conquistas**. El Rey Arturo libra muchas guerras feroces para unificar Britania.

514: El Rey Arturo se casa con Ginebra y crea la Hermandad de la Mesa Redonda.

515: El Golpe Doloroso da comienzo al Encantamiento de Britania.

525: Sir Lancelot llega a la corte.

525-540: **Período de Consolidación**. El romance y la caballería errante se hacen populares. Comienzan a aparecer indicios de lo que está por venir, tanto bueno como malo, pero se ignoran o no se reconocen.

531: El siniestro sir Mordred llega a la corte a principios de año. Lancelot es nombrado miembro de la Mesa Redonda. Durante el torneo irlandés que culmina este año, un caballero desconocido, «sir Tantris» (Tristán), derrota a todos los caballeros de la Mesa Redonda participantes y comienza un legendario romance con la Reina Isolda de Cornualles.

540-555: **Período de Apogeo**. Un período de misiones mágicas y de aventura a medida que el Encantamiento de Britania llega a su cénit.

- 549: Comienzan las milagrosas curaciones del Santo Grial.
- 553: Se celebra el Torneo de Lonazep, el último y más grande. Aparecen fuerzas oscuras y la tragedia acecha.
- 554: Comienza la Búsqueda del Santo Grial.
- 555-565: **Período de Decadencia.** La intriga, el asesinato y la rebelión quebrantan el reino.
- 563: Lancelot y Ginebra son sorprendidos en adulterio, destruyendo la unidad de la Mesa Redonda y de Britania.
- 565: En la desastrosa batalla de Camlann, Mordred hiere a Arturo, que es trasladado a la Isla de Ávalon. La magia del mundo se desvanece y la historia banal se interpone.

Sobre este libro

Este libro comienza con la Introducción que estás leyendo ahora mismo, la cual ofrece una breve visión de conjunto de sus contenidos y explica los aspectos más básicos que debes conocer sobre el juego.

La información básica de la ambientación viene después. El Capítulo 1 explica el cómo y el porqué del juego. La primera sección, «El reino de Pendragón», cubre la información sobre los pueblos y las tierras de Britania, sacada sobre todo de la literatura. Después, «Feudalismo» proporciona varios hechos relativos a la época medieval (de nuevo, basados normalmente en fuentes históricas y literarias) que tú, como jugador, tienes que entender. Recuerda, las costumbres medievales eran muy diferentes de las de nuestra vida moderna.

El Capítulo 2 trata sobre las reglas de creación de personajes. Con él crearás tu primer personaje, un escudero que pronto será nombrado caballero y que buscará fundar una dinastía y lograr fama y gloria en el mundo artúrico. Parte del capítulo se centra en explicar la opción de jugar con personajes mujeres y proporciona antecedentes que te ayudarán a entender el papel de la mujer en la sociedad artúrica. También encontrarás una parte dedicada a la posibilidad de jugar con una mujer caballero.

El Capítulo 3, «Patria y familia», permite a los jugadores aprender algo sobre la historia de su familia paterna en la Britania posromana. También incluye reglas para generar una Gloria inicial que pueden heredar sus primeros personajes. La sección titulada «Tu familia» proporciona la información necesaria para que crees una historia completa para tu personaje. Después viene una visión aún más amplia sobre el reino de tus personajes: la sección «Tu hogar» ofrece una gran cantidad de información detallada sobre el Condado de Salisbury, de donde proceden todos los personajes jugadores iniciales. Es un ejemplo del tipo de conocimiento que los personajes tienen sobre su tierra natal. No tienes que memorizar toda esta información, pero es una referencia útil si la necesitas.

El Capítulo 4 explica algunas de las facetas únicas del juego que cuantifican el comportamiento, lo recompensan y extraen tanto bonificaciones como penalizaciones del mismo. Además, explica las diversas habilidades y habilidades de combate que tu personaje utilizará habitualmente en el juego.

El Capítulo 5 explica la mayoría de las mecánicas básicas del juego. Te explica cuándo y cómo lanzar los dados y las consecuencias del éxito y el fracaso cuando lo haces. También explica cómo pueden ganar Gloria y experiencia tus personajes, incluso cómo cambian a medida que envejecen, y menciona las reglas de movimiento tanto al viajar como en el campo de batalla.

El Capítulo 6, «Combate», explica los muchos detalles sobre cómo luchar en el juego, lo cual es, por supuesto, un elemento clave en la vida de cualquier caballero artúrico respetable. También incluye reglas para dirigir escaramuzas y luchas de mayor escala que incluyen hasta un par de cientos de guerreros.

El Capítulo 7, «Ambición y fe», define y explica algunas de las cosas que tu personaje puede intentar a lo largo de la campaña: convertirse en un caballero gentil, convertirse en noble o unirse a la Mesa Redonda, por ejemplo. Esta parte del libro habla sobre los diferentes valores sociales y culturales que definen la ambientación. Explica cómo debe comportarse tu personaje para salir adelante y qué es lo que impulsa sus creencias y motivaciones. Además, explica parte del origen y la historia del cristianismo y de las religiones paganas que aparecen en el juego. También incluye una pequeña sección sobre la magia, el reino oscuro y misterioso que todos los buenos caballeros evitan.

El último capítulo explica cómo ven la riqueza y la abundancia los caballeros de **Pendragón**. Incluye una lista de precios para la época inicial del juego, de modo que tu personaje pueda gastar el botín que tan difícilmente se ha ganado.

El Apéndice 1, «En el futuro» incluye reglas e información sobre cuestiones que aún no han sucedido, pero que serán importantes cuando el Rey Arturo ascienda al trono. Aquí se incluyen reglas sobre caballería gentil y romance. Esta sección da una visión preliminar del material que se desarrollará en el suplemento **La Gran Campaña de Pendragón**.

El Apéndice 2, «Personajes y criaturas», da ejemplos de personajes, bestias y monstruos que frecuentan o viven en el mundo de los caballeros. Los directores de juego pueden querer dejar que los jugadores lean este capítulo brevemente para que tengan una idea de cómo son el resto de seres del mundo (en términos de mecánicas y puntuaciones del juego). Esto os mostrará por qué debéis huir de los gigantes y de los dragones, pero podríais querer pelear con una pantera o con un hipogrifo.

El Apéndice 3, «Aventuras», se divide en dos secciones. La primera es un escenario introductorio para ayudar a los nuevos directores de juego a empezar una nueva campaña. Después hay varias «aventuras en solitario» diseñadas para un único jugador (con o incluso sin director de juego) por cualquiera de las razones que se explican en el capítulo.

El Apéndice 4 incluye las reglas para dirigir batallas a mayor escala que las cubiertas por las reglas de escaramuzas del Capítulo 6. ¡Con la información de este apéndice podrás dirigir de forma rápida y sencilla batallas entre ejércitos de hasta 10 000 guerreros!

Finalmente, el Apéndice 5 proporciona una visión general del papel y la estructura de los torneos y las reglas para jugarlos, tanto para los jugadores como para el director de juego.

Después de los apéndices hay una lista de libros recomendados sobre la caballería, la leyenda artúrica y otros temas pertinentes (tanto de ficción como de no ficción), así como notas de diseño y observaciones del autor del juego.

LOS DADOS

En **Pendragón** se usan dos tipos de dados: el de veinte caras y el de seis caras. Para usarlos hay que lanzarlos sobre una mesa u otra superficie plana. Cuando el dado se para, el número que se puede leer en la cara superior es el resultado. Para un dado de veinte caras, este número estará entre 1 y 20. Para un dado de seis caras, estará entre 1 y 6.

d20: Es la abreviatura para lanzar un dado de veinte caras. Si las reglas dicen: «Tira un d20», significa que el jugador debe tirar el dado y que el número que queda boca arriba es el resultado.

d6: Es la abreviatura para lanzar un dado de seis caras. La mayoría de las veces se tirará más de un dado de este tipo. La abreviatura para el uso de múltiples dados de seis caras se hace poniendo un número delante del «d6», en la fórmula $x d6$. Por ejemplo, si las reglas dicen: «Tira $5 d6$ », el jugador debe tirar cinco dados de seis caras y sumar todos los resultados.

d3: Esta anotación indica que el jugador debe tirar un dado de seis caras, donde los resultados de 1 y 2 indican un 1, los de 3 y 4 indican un 2 y los de 5 y 6 indican un 3.

+N: Esta anotación indica que el jugador tira todos los dados apropiados para la situación y después añade un número fijo (igual a N) al resultado del dado. Por ejemplo, un personaje jugador típico comienza el juego con $6 d6 + 150$ puntos de Gloria, lo que significa que debe tirar $6 d6$ y añadir 150 a la suma para calcular su Gloria inicial.

XdX/2: Esta anotación indica que el jugador debe tirar todos los dados normales (representados por $X dX$) para una situación dada y después debe dividir el resultado entre 2. Por ejemplo, $3 d6 / 2$ significa: «Tira $3 d6$ y después divide el resultado entre 2».

XdXx2: Esta anotación indica que el jugador debe tirar con normalidad dos veces todos los dados (representados por $X dX$) para una situación dada y después sumar los resultados. Por ejemplo, $4 d6 x 2$ significa: «Tira $4 d6$ dos veces, sumando los resultados de ambas tiradas». Esta anotación se indica a menudo como «doble» o «doblado», como por ejemplo en «doble daño».

TIRADAS Y MARCAS

Durante el juego, tu personaje tendrá que probarse de varias formas, como en el combate personal. En lugar de simplemente decir «He ganado» o «Lo he conseguido», el director de juego puede pedir que se haga una tirada de d20 contra una atributo apropiado. Por ejemplo, en combate tirarías contra una habilidad de combate. El resultado obtenido se compara con el valor del atributo (esto es, el valor de la habilidad, rasgo o pasión usada) para decidir si se ha tenido éxito o no.

Si describes las acciones de tu personaje de un modo muy convincente o creativo, puede que no necesites tirar. En tal

caso, tus ideas o tácticas están tan bien pensadas a los ojos del director de juego que te concede una victoria automática.

Tu personaje también puede recibir una «marca» (abreviatura de «marca de experiencia»). Consulta la sección titulada «Obtener experiencia» del Capítulo 5 para más información sobre las marcas y lo que significan.

El director de juego siempre decide si una tirada es necesaria o si se concede una marca de experiencia.

REDONDEAR FRACCIONES

Cuando realices cálculos en **Pendragón**, redondea siempre las fracciones de 0,5 y superiores hacia arriba y las fracciones menores hacia abajo. Por ejemplo, un personaje con valor de Daño de 4,43 tendría un valor efectivo de 4, mientras que un personaje con un valor de Daño de 4,5 tendría una puntuación de 5.

ATRIBUTOS DE PERSONAJE Y VALORES

Los números de tu hoja de personaje se utilizan para valorar los distintos atributos de tu personaje. Todos los personajes tienen cinco grupos de atributos en su hoja: características, rasgos de personalidad, pasiones, habilidades y habilidades de combate. Existen espacios para incluir los atributos del escudero y de los caballos.

Los atributos tienen asociados valores numéricos entre 5 y 21. ¿Cuál es un buen valor? Por lo general, los valores alrededor de 10 son normales y mediocres. Los valores por encima de 15 se consideran superiores y los valores por encima de 20 son heroicos. Aquellos por debajo de 5 son claramente inferiores. Este es el rango normal para los humanos, pues algunos monstruos o personajes mágicos pueden tener valores de 30 o más en ciertos atributos. El valor del rasgo de personalidad Casto de un personaje normal podría ser 10, la habilidad de Espada de un Caballero de la Mesa Redonda podría tener un valor de 25 y la Fuerza de un caballero que ha envejecido podría haber descendido hasta 5.

MEDIDAS

Las distancias se miden usando el sistema anglosajón de *pulgadas, pies y millas*. A continuación se indican modos de conversión:

- + 1 pulgada = 2,5 cm
 - + 1 pie = 12 pulgadas = 30 cm
 - + 1 mano = 4 pulgadas = 10 cm
 - + 1 vara = 16,5 pies = 5 metros
 - + 1 milla = 0,66 km
 - + 1 legua = 3 millas = 5 km
- Pesos:
- + 1 onza = 30 g
 - + 1 libra = 16 onzas = 0,48 kg
 - + 1 piedra = 14 libras = 6,5 kg
 - + 1 tonelada = 2.000 libras = 0,9 toneladas métricas

TÉRMINOS COMUNES Y ABREVIATURAS

En este juego se utilizan muchas palabras que proceden, inevitablemente, de formas arcaicas del español y que por tanto hace mucho tiempo que no se usan. Algunas se siguen utilizando, pero su significado ha cambiado a lo largo de los años y ahora tienen uno nuevo. Además, existen varios términos de juego con significados específicos que no se suelen incluir en su uso habitual. Se ha hecho un esfuerzo para utilizar estos términos de forma consistente, tal y como se define aquí.

£: *Libra* (plural *Libras*): Una unidad monetaria romana, equivalente a 240 d. o 20 s.

APA: Apariencia. Una de las características.

Atributos: Las distintas áreas en las que se valora a un personaje: características, rasgos de personalidad, pasiones, habilidades y habilidades de combate. Todos los atributos tienen asociado un valor numérico para compararlo con el resultado de una tirada de d20.

c.: Chelín. Una unidad monetaria equivalente a 12 d. o 1/20 £.

Caballero: Un guerrero que se ha sometido a la ceremonia de investidura de caballero y ha jurado lealtad a un señor. Un noble del rango más bajo.

Característica: Una medida estadística de una aptitud física o habilidad innata (ten en cuenta que esto no incluye factores mentales): las cinco características son TAM, DES, FUE, CON y APA.

CON: Constitución. Una de las características.

d.: *Denario* (plural *denarios*). El equivalente romano del penique. 240 d. = 1 £.

d6, d20: Los tipos de dados usados en el juego de seis y veinte caras, respectivamente.

Dama: Título para una mujer que es equivalente a «señor», se utiliza cuando la mujer es la cabeza de su propio linaje.

DES: Destreza. Una de las características.

Escudero: El sirviente de un caballero. Los escuderos pueden ser nobles si son hijos de nobles o plebeyos si son hijos de plebeyos o de otros escuderos.

FUE: Fuerza. Una de las características.

Gloria: Una medida del éxito, notoriedad y poder de un personaje. No mide directamente la reputación. El valor se mide en puntos de Gloria, que se reciben por la mayoría de eventos o acciones significativos durante el juego.

Habilidad: Un atributo. Es una medida de la capacidad y el conocimiento en una determinada actividad cotidiana, como cantar o nadar. Las habilidades de combate son diferentes a las normales y tienen su propia sección.

Habilidad de armas: Un tipo de habilidad de combate que implica un arma en particular.

Habilidad de combate: Una habilidad utilizada en la guerra o en los torneos.

Noble: Una persona que pertenece al estamento social más alto incluye a todos los señores y caballeros y algunos escuderos.

Pasión: Un atributo. Una emoción muy poderosa que puede inspirar o envejecer prematuramente a un caballero. También mide la reputación.

Penique: Ver «d.» (denario).

Personaje: Una persona o criatura que se puede encontrar durante el juego. Los jugadores deciden las acciones de los personajes jugadores y el director de juego controla el resto de personajes.

Rasgo: Un atributo. Es un factor psicológico que indica preferencias por ciertas acciones sobre otras, como la valentía en lugar de la cobardía. También mide, junto con las pasiones, la reputación de un caballero.

Señor: Un caballero y un noble que tiene a otros caballeros como vasallos. Abanderado es el rango más bajo de señor, mientras que Alto Rey es el más elevado.

Señora: La esposa de un noble de cualquier rango.

Señor feudal: El señor al que un caballero ha prometido principal lealtad. A través del matrimonio y la herencia, un caballero puede tener muchos señores, pero debe escoger a uno solo al que obedecer por encima del resto y que será su señor feudal.

Señorío: Tierras en propiedad capaces de generar suficientes ingresos como para mantener a un caballero.

TAM: Tamaño. Una de las características.

Tirada: Una tirada de dados aleatoria para determinar eventos durante la partida de forma imparcial.

Valor: El valor numérico de un atributo.

HERRAMIENTA DEL DIRECTOR DE JUEGO: EL DOBLE D20

Los directores de juego a veces necesitan un modo rápido de realizar una tirada enfrentada sobre un valor no definido, quizás la resistencia de una puerta, el poder de un encantamiento de las hadas o la habilidad de armas de un oponente.

En esos casos, tira 2d20 (ayuda que sean de distinto color).

El primer dado determina el valor de la habilidad del oponente (a menudo, con modificadores). La resistencia de una puerta, por ejemplo, podría ser de 1d10 (d20/2), el encantamiento de un hada 1d20+5 o la habilidad de Lanza de Caballería de un enemigo, 1d10+10. Los modificadores que se van a aplicar se deberían anunciar antes de realizar la tirada.

El segundo d20 es la tirada real del oponente, su intento de tener éxito.

Capítulo Uno:

El reino de Pendragón



Pendragón es un juego ambientado en un período medieval idealizado. Sin embargo, incluso los supuestos sociales más básicos de esa época son muy diferentes de los de nuestra vida contemporánea. Para meterse de lleno en la trama de **Pendragón**, los jugadores deben entender las bases políticas y sociales de la ambientación. Esto *no* es fantasía moderna. Algunas partes vitales de las historias artúricas más importantes simplemente no tienen sentido si las vemos desde una perspectiva moderna. Por ello, este juego no se pliega por completo a las sensibilidades actuales y a sus reinterpretaciones, sino que funciona tanto como sea posible desde una perspectiva medieval.

Este capítulo ofrece la información sobre el trasfondo que todo personaje jugador conoce, proporcionando el contexto tácito para todo lo que sucede en el juego. Tu primer personaje conoce todo lo que se explica en esta sección, pues esta información se ha escrito específicamente desde el punto de vista de un caballero de Salisbury de la era preartúrica. Incluye datos políticos, geográficos, sociales y económicos, así como algo de cultura popular. Es muy importante comprender estas cosas si quieres que tu personaje tenga éxito. Tu personaje puede elegir no actuar dentro de estos parámetros durante el juego, pero aun así necesitas saber estas cosas porque así es como van a actuar casi todos los demás.

La información de este capítulo se ha extraído tanto de fuentes literarias como de la historia real de este período. Aquí, al principio del juego, se hace hincapié en la yuxtaposición de estos dos puntos de vista, pues durante la mayor parte del juego de **Pendragón** puedes encontrarte con que las acciones de tu personaje o personajes son diferentes dependiendo de estas dos posiciones.

Es importante entender que la información que se da aquí es simplemente saber popular, no necesariamente los datos lo más correctos posible. Un incursor sajón o un picto podrían tener una perspectiva completamente distinta de estos sucesos y de estas gentes. Las siguientes descripciones no son en absoluto imparciales, ni siquiera necesariamente ciertas, sin embargo, representan lo que la mayoría de las personas de tu sociedad y cultura han aceptado como hechos.

Historia reciente

Estamos en el 485 después de Cristo. Hace unos setenta años, cuando tu abuelo estaba vivo, el Supreme Collegium o Gran Concilio de Britania escogió a un líder nativo, conocido como el Emperador Constantino, para gobernar la isla. Este reinó bien en tiempos difíciles y en 440 su hijo Constante fue su sucesor. Unos pocos años después, Constante fue asesinado y un hombre llamado Vortigern subió al trono.

En aquella época una gran invasión de pictos e irlandeses amenazaba a toda la isla hasta que Vortigern contrató a un pequeño ejército mercenario de guerreros sajones. No obstante, la victoria no fue suficiente para Vortigern e, inflamado por la lujuria, se casó con la hija del rey sajón Hengest. Vortigern también trajo a líderes belicosos del norte y les dio tierras en la costa occidental para que la defendiesen de los invasores irlandeses. Pero Vortigern era tiránico y no muy querido.

Pronto muchos señores de las regiones orientales de Britania se rebelaron contra su nuevo rey, pero fueron derrotados y sus tierras se repartieron entre los aliados sajones del rey. El propio hijo de Vortigern lideró otra rebelión y, aunque tuvo éxito durante un tiempo, murió en batalla hace solo 23 años. Después, durante la infame «Noche de los Cuchillos Largos», los sajones traicionaron a Vortigern, asesinando prácticamente a todos los líderes de Britania. La isla sufrió muchísimo cuando el propio Vortigern cayó bajo el control de sus antiguos aliados sajones.

Cuando tu padre era un joven caballero, en el año 466, Aurelio Ambrosio, el hijo mayor de Constantino, desembarcó con un ejército desde Bretaña. Inmediatamente, los habitantes de Britania acudieron literalmente en manada a su bandera, un estandarte mágico en el que ondeaba un gran dragón rojo. Vortigern huyó y buscó refugio en la zona noroccidental de Cambria. Fue allí donde el sabio niño Merlín profetizó el destino de Britania. Aurelio Ambrosio venció a los sajones y al

ESTRAGOS DE LOS SAJONES

Gildas escribió en el siglo V d. C., es decir, durante el reinado de Arturo. Aquí mostramos parte de sus comentarios sobre Britania bajo el yugo sajón:

El fuego de la venganza, que acaban de prender los antiguos crímenes, se propagó de mar a mar, alimentado por las manos de nuestros enemigos en el este y no cesó hasta destrozar los pueblos y tierras circundantes, alcanzó el otro lado de la isla y bañó su lengua roja y salvaje en el océano occidental...

En estos asaltos, por tanto, no tan distintos de los de los asirios sobre Judea, se cumplió en nuestro caso lo que el profeta describe con palabras de lamento: «Han quemado con fuego el santuario; han mancillado con tierra el tabernáculo de tu nombre». Y otra vez: «Oh Dios, los gentiles han llegado hasta tu heredad; tu sagrado templo han profanado». Así todas las columnas fueron niveladas con el suelo por los frecuentes golpes del ariete, todos los campesinos huyeron, junto a sus obispos, sacerdotes y gentes, mientras la espada relucía y las llamas crepitaban a su alrededor por todas partes.

... Lamentables de contemplar, en medio de las calles yacen los techos de majestuosas torres caídos al suelo, piedras de altas murallas, sagrados altares, fragmentos de cuerpos humanos, cubiertos con lívidos coágulos de sangre como si hubieran sido aplastados en una prensa; y sin la posibilidad de ser enterrados, salvo en las ruinas de las casas o en los vientres ávidos de bestias y pájaros salvajes; que se hable con reverencia de sus benditas almas si, por supuesto, hubo muchos encontrados que los sagrados ángeles llevaron en aquel momento a los altos cielos...

Tan enteramente fue la cosecha, una vez tan abundante, destruida y vuelta amarga que, en las palabras del profeta, apenas había una uva o un grano de cereal para ser visto donde el campesino había vuelto la espalda.

Excidio Britannie, Capítulo 24



REY Uther PENDRAGÓN

El Rey Uther es un fiero señor de la guerra que ha luchado durante años para mantener su trono. Tiene casi 40 años y ha pasado poco tiempo haciendo algo que no fuera mejorar sus habilidades como guerrero. Es un cristiano britano no muy devoto, pero también respeta la fe pagana y a los druidas que la practican.

TAM 12, DES 14, FUE 16, CON 12, APA 9; Velocidad 3; Armadura 12 + escudo; Inconsciente 8; Herida Grave 12; Derribo 12; Puntos de Golpe 24; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6; Gloria 27 750.

Habilidades de combate: Daga 5, Espada 18, Lanza 14, Lanza de Caballería 18; Batalla 20, Equitación 17.

Rasgos: Casto 3, Clemente 8, Confiado 6, Enérgico 18, Espiritual 2, Frugal 13, Generoso 12, Honesto 7, Indulgente 5, Justo 7, Modesto 4, Prudente 4, Valiente 19.

Rasgos dirigidos: Suspica (Duque Gorlois de Cornualles) +5, Suspica (Duque de Lindsey) +3, Confiado (Duque Ulfius de Silchester) +5, Confiado (el mago Merlín) +9.

Pasiones: Amor (familia) 10, Honor 11, Hospitalidad 15, Lealtad (señor) n/a, Lealtad (vasallos) 17, Odio (irlandeses) 7, Odio (pictos) 14, Odio (sajones) 18.

Habilidades: Administración 9, Bailar 5, Cantar 2, Cazar 9, Cetrería 3, Coquetear 4, Cortesía 15, Cultura Feérica 1, Cultura Popular 2, Heráldica 0, Intriga 23, Juegos 3, Leer (latín) 2, Navegación 1, Nadar 2, Oratoria 10, Percepción 16, Primeros Auxilios 18, Reconocer 11, Religión (cristianismo britano) 2, Romance 0, Tocar (arpa) 3, Torneo 0.

Rasgos físicos distintivos: Pelo rojo, físico poderoso.

Caballo: Caballo de batalla (6d6)

Equipo: Ropas nobles (9 £), equipo personal, equipo de viaje, equipo de guerra.

propio Vortigern y fue nombrado Alto Rey. Se le llamó «alto rey» o Pendragón en parte por el gran estandarte de batalla que portaba.

Durante su reinado, Aurelio Pendragón frustró nuevas invasiones sajonas e incluso lideró una flota para devastar las costas de las tierras sajonas y frisias, deteniendo durante muchos años futuras invasiones. Pero cuando marchaba contra un ejército combinado de sajones e irlandeses hace cinco años, en 480, fue envenenado a traición y murió. Su hermano Uther lideró en su lugar el ejército y obtuvo la victoria. Los agradecidos nobles nombraron a Uther su próximo rey, el nuevo Pendragón.

Uther ha sido un rey exitoso hasta el momento, ha reprimido toda rebelión y derrotado por igual a rebeldes irlandeses y a invasores sajones. El año pasado consiguió una victoria en el último momento tras derrotar por sorpresa a una incursión nocturna que hizo que la mayoría de los reyes nortños se sometieran a su gobierno.

MERLÍN EL MAGO

Merlín el Mago es un hombre de mediana edad con grandes poderes mágicos que sirve como consejero al Rey Uther. Es un experto en el conocimiento druídico de Britania, además de sabio y misterioso, y los hombres con sentido común le temen y respetan. El señor de Merlín es Britania, no el rey, aunque ayuda a Uther de muchas formas.

Merlín es capaz de ejecutar cualquier magia conocida en Britania, ya sea cristiana britana, druídica, cristiana romana o gnóstica. Incluso conoce algo de magia egipcia.

TAM 12, DES 17, FUE 28*, CON 19*, APA 12; Velocidad 7; Armadura 2; Inconsciente 12; Herida Grave 19; Derribo 12; Puntos de Golpe 47*; Velocidad de Curación 5; Daño 7d6; Gloria 14 452.

Habilidades de combate: Daga 5, Lanza 6; Batalla 15, Equitación 1; Desarme mágico 26†.

Rasgos: Casto 24, Clemente 8, Confiado 10, Enérgico 19, Espiritual 19, Frugal 15, Generoso 18, Honesto 19, Indulgente 10, Justo 10, Modesto 12, Prudente 14, Valiente 15.

Pasiones: Amor (Britania) 24, Amor (familia) 10, Honor 10, Hospitalidad 15, Lealtad (Uther) 10.

Habilidades: Administración 2, Bailar 2, Cantar 10, Cazar 21, Cetrería 3, Componer 10, Coquetear 3, Cortesía 21, Cultura Feérica 21, Cultura Popular 21, Heráldica 10, Industria 10, Intriga 3, Juegos 3, Nadar 2, Navegar 5, Oratoria 3, Percepción 21, Primeros Auxilios 24, Quirugía 20, Reconocer 13, Religión (cristianismo britano o romano) 6, Religión (paganismo) 22, Romance 2, Tocar (arpa) 19, Torneo 2.

Rasgos físicos distintivos: Barba y pelo largos y grises.

Caballo: No necesita, puesto que la magia es mucho más rápida...

Equipo: Ropas de mago, bastón de mago.

Especial: Merlín es la única persona viva que puede usar todos los talentos mágicos (ver «Magia» en el Capítulo 7).

* Estos valores están por encima de la capacidad humana gracias a las bonificaciones que obtienen por la magia de Merlín: FUE y Puntos de Golpe +16 cada uno y CON +8.

† Merlín debe tener su bastón en las manos para usar esta habilidad y debe estar a menos de 20 yardas de su oponente (incluso en combate cuerpo a cuerpo). Si no, se trata como una tirada de combate enfrentada. Si Merlín gana, el arma de su oponente se desprende de sus manos y vuela hasta cualquier lugar dentro del alcance de la magia, según los deseos de Merlín.

Ahora, en 485, han llegado noticias de que más sajones se están agrupando en la lejana Sajonia para acudir en ayuda de sus parientes de Britania. Los preparativos para la guerra se aceleran y los nobles caballeros de Britania se preparan una vez más para defender el reino junto a su valiente Pendragón.

Los ancestros de tu personaje, su abuelo y su padre, participaron en estos eventos. Si tiras los dados en la sección «Historia de la familia en Salisbury» (Capítulo 3), aprenderás más sobre estos eventos.

Gente famosa

Estos individuos excepcionales son conocidos en toda Britania y más allá. Tu personaje todavía no ha conocido personalmente a ninguno de ellos. Los jugadores deberían examinar por encima estos personajes para hacerse una idea del máximo nivel de éxito y poder que pueden alcanzar los personajes del juego.

UTHER PENDRAGÓN

Uther es el Rey de Logres. Se le conoce por ser ambicioso, un gran guerrero y líder, y severo en sus juicios. Llegó al trono cuando murió su hermano, Aurelio Ambrosio. No tiene esposa, pero sí varias amantes y un hijo ilegítimo llamado Madoch, un joven ya que acaba de ser nombrado caballero. Desea gobernar toda Britania, no solo Logres, y ha librado guerras contra los invasores sajones y contra otros reinos britanos.

MERLÍN

Se dice que el gran mago y archidruida de Britania, Merlín, es el hijo de una monja y un demonio. Fue bautizado al nacer, antes de que el demonio pudiera llevarse su alma, pero retuvo los poderes sobrenaturales que heredó de su padre. Es el mago más hábil y admirado y, aunque respeta a los cristianos y a la cristiandad, practica la magia pagana sin pudor.

Como mago, toda la gente de bien le teme y desconfía de sus intenciones. Tiene grandes poderes de Ilusión y por ello es capaz de crear temporalmente cosas, cambiar de forma, ocultarse a la vista y moverse rápidamente de un lugar a otro. Ha ayudado al Rey Uther muchas veces, así como a muchos otros reyes, como Lot. Asegura actuar siempre por el bien de Britania, pero nadie puede confiar plenamente en un mago. Cada cierto tiempo desaparece en uno de sus escondites secretos para recuperarse de la fatiga que le causa ejercer su magia.

OTRAS EMINENCIAS

REY LOT

Lot es el rey más poderoso del norte y un rival del Rey Uther. Gobierna sobre una poderosa confederación de reyes que se resisten al dominio del Pendragón y todo el mundo sabe que Lot desea poseer el ansiado título de Alto Rey.

ULFIUS, DUQUE DE SILCHESTER

Este señor, próximo a Salisbury, es un guerrero de renombre y un leal seguidor del Rey Uther. Es uno de los señores más influyentes de Logres.

VIVIANE

Lady Viviane es la Dama del Lago, una poderosa hechicera y líder de una hermandad de sacerdotisas paganas. Su hogar

se encuentra bajo un lago mágico que se mueve de un lugar a otro según su voluntad y que puede aparecer en casi cualquier región.

EL REY PESCADOR

Al Rey Pellam, más conocido por el título de Rey Pescador, es famoso por su reputación, pero nunca se le ha visto. Es el Guardián del Santo Grial. Su reino está oculto a los ojos de los mortales y se le conoce solo a través de la leyenda. Por ello, el castillo secreto del Santo Grial sigue sin ser descubierto.

KING AELLE

Aelle es el *bretwalda*, el rey actual de las muchas tribus sajonas que se han asentado en Britania. Su dominio personal está en Sussex. Ha alardeado de que algún día conquistará toda Britania y para ello ha luchado muchas batallas contra el Rey Uther. Los inmigrantes sajones que llegan del continente refuerzan constantemente sus ejércitos, aunque algunos se alían con otros reyes sajones rivales.

ARZOBISPO DUBRICUS

Dubricus es el Arzobispo de Britania. Supervisa los asuntos religiosos de la isla desde su Santa Sede en Carlion, una ciudad romana en la Cambria meridional. Es un cristiano romano que utiliza sus habilidades diplomáticas para intentar convencer a los muchos abades de la Iglesia britana, que no tiene un líder único, para que se sometan a sus dictámenes (y los de Roma). Hasta ahora no lo ha conseguido.

Britania y Europa

En esta breve sección, se revela la información básica sobre geografía y organización política del mundo de tu personaje. Ten en cuenta que esta información representa cálculos comúnmente aceptados, pero no el trabajo de geógrafos, demógrafos y otros profesionales entrenados que no existirán hasta quizás dentro mil años.

Como puedes ver, tu personaje conoce poco sobre el mundo más allá de su tierra natal de Logres, aún menos sobre Europa y nada sobre las tierras y gentes de más allá del continente europeo.

DIVISIONES POLÍTICAS DE BRITANIA

Britania está dividida en cinco áreas: Logres, Cambria, Cumbría, la Tierra de los Pictos y Cornualles. Logres es, con diferencia, el área más importante. Además, existen varios reinos sajones en las regiones costeras orientales.

LOGRES

Logres es la región de tierras bajas de Britania anteriormente gobernada por los romanos, que construyeron aquí varias ciudades importantes. El condado de tu personaje, Salisbury, se encuentra aquí. Logres es el reino de Britania más grande y poderoso y la cuna de la civilización y la cultura britanas. Comprende alrededor de la mitad de la población de la isla. Se divide en varias regiones que se corresponden en términos generales con las zonas tribales de la época prerromana. Sin embargo, estas regiones tribales se han subdividido a su

vez en condados administrativos, cada uno gobernado por un conde (aunque hay también un par de duques). Estas divisiones impuestas por los romanos son más fuertes y prácticas que las antiguas.

Logres alberga varias ciudades significativas, de las cuales Londres es la mayor y más importante.

En las páginas 74 y 75 del libro encontrarás un mapa de la Britania artúrica que representa el conocimiento que tiene tu personaje del mundo. Las carreteras que aparecen en el mapa son todas de construcción romana, pero ahora son carreteras reales. Se consideran propiedad del rey local, sin embargo, los señores locales tienen la responsabilidad de mantener estas vías principales. Cualquiera que cometa un acto violento en estas carreteras está cometiendo traición e incurre una penalización como si hubiera violado la santidad del propio salón de banquetes del rey. Existen más carreteras romanas en Logres, pero no son carreteras reales.

LA IGLESIA

En esta época existen dos tipos de cristianismo rivales en Britania:

- ✦ El *cristianismo britano* es nativo de la isla y fue establecido por los inmigrantes hace cuatro siglos. Tiene obispos y abades, pero no existe una única figura que gobierne sobre todos ellos. Los reyes o nobles locales designan a estos líderes, que a su vez son leales a los señores de su región.
- ✦ La *Iglesia romana* es parte de una jerarquía que recibe sus órdenes desde Roma, por lo que el Papa escoge a sus obispos. La Iglesia cristiana romana en Logres tiene un clérigo supremo, el Arzobispo de Carlion, un celta de nombre Dubricus. También forman parte de esta Iglesia una docena de abades pertenecientes a grandes casas nobles.

Los clérigos no son nobles, a menos que también sean terratenientes, lo cual no es infrecuente. Muchas familias nobles donan tierras a iglesias y abadías que, como pago, proporcionan caballeros de acuerdo a la costumbre feudal habitual.

Para saber más sobre el cristianismo, consulta el Capítulo 7.

PAGANISMO

La mayoría de Britania aún es pagana. Muchos granjeros de Logres hacen ofrendas a los dioses de los campos y del clima y muchos reinos más allá de Logres tienen reyes y nobles que realizan sacrificios en honor a los dioses antiguos. Los reyes locales reciben consejo de druidas, un tipo de sacerdotes bardos y hombres sabios que están en contacto con los antiguos poderes de la tierra. Los reyes locales eligen a los líderes de los druidas. Existe una red de druidas, pero no poseen una jerarquía que les gobierne. En lugar de eso, los druidas reconocen sus diferencias de rango comparando sus conocimientos y poderes.

Merlín el Mago, el archidruida, es el líder reconocido de la religión pagana, ya que nadie es más sabio o poderoso que

Regiones de Britania



él. De hecho, su poder eclipsa al del resto de druidas, que son más bien consejeros que magos.

Existe otra organización mágica cuyos miembros no son druidas, pero que aun así son sacerdotisas y consejeras. Generalmente lideran grupos locales y realizan ritos agrícolas y de fertilidad. Al igual que los druidas, no son una organización individual, sino que se admiten entre ellas basándose en el reconocimiento del poder y del prestigio. La líder de este grupo es Viviane y su organización de las Damas del Lago es muy respetada, aunque solo sea a una distancia prudencial.

Para saber más sobre el paganismo, consulta el Capítulo 7.

LA BRITANIA EXTRANJERA

El resto de Britania más allá de Logres es tierra extranjera. Estas tierras están divididas en cinco regiones más grandes, cada una de las cuales está compuesta por varios reinos. Muchas tierras están habitadas por celtas y otras por irlandeses, sajones o pictos.

CAMBRIA

Cambria es la región occidental de Britania. A veces se la llama Wales o, siguiendo la moda francesa, Gales. Cambria, sin embargo, se extiende mucho más al este que la moderna Gales, de modo que abarca una región mucho mayor.

En Cambria hay dos reyes fuertes que luchan por el poder. En el sur, el Rey Lak gobierna Estregales. Sus súbditos son principalmente descendientes de los antiguos incursores irlandeses que se establecieron aquí. Recibe homenaje de los señores de Escavalon, Gloucester y Cardigan.

Las tierras de Gomeret y las Islas (Anglesey y la Isla Sagrada), incluyendo Cheshire, están gobernadas por el Rey Pellinore, un monarca ambicioso y difícil. Es un hombre justo y equitativo, pero su pasión por la caza hace que en ocasiones olvide sus deberes para con su reino. Aun así, sus súbditos le aman y ha protegido bien el reino de los incursores irlandeses.

El interior de Cambria está formado por bosques y montañas escarpadas. Aquí, lejos del dominio de los reyes y de las costumbres civilizadas, viven muchas tribus.

CUMBRIA

A las gentes de Cumbria se las conoce comúnmente como los «britanos del norte». Cumbria incluye todas las tierras al norte del río Humber y al sur de las montañas de los pictos. La mayor parte de esta región está cubierta por páramos montañosos o bosques densos e inexplorados.

El Rey Lot, Rey de Lothian, es el señor preeminente del norte. Nació en las islas septentrionales de Orkney, pero gobierna sobre Lothian y también tiene alianzas con varias tribus pictas. Aunque Lot es el dominante, los gobernantes de la mayoría del resto de reinos britanos no le han jurado lealtad.



El Reino de Malahaut es el reino individual más poderoso y el Rey Uther salvó hace poco a su rey, sir Barant de Apres, de los sajones. Barant tiene tantos títulos como Uther: el Rey Centurión, Rey de los Brigantes, heredero del Rey Coel el Viejo y, especialmente, el Rey de los Cien Caballeros. Governa desde su ciudad de Eburacum (York).

LA COSTA SAJONA

Varias regiones de la Britania oriental están colonizadas por pueblos germánicos procedentes del norte de Europa. A todos ellos se les llama sajones, aunque técnicamente no todos vienen de Sajonia. Actualmente los sajones dominan Sussex, mientras que los jutos gobiernan en Kent. Los anglos tienen las tierras de Nohaut y Diera. Cada una de estas regiones tiene sus propios reyes.

Aunque todos son enemigos de los celtas, los «sajones» son también rivales entre sí y mantienen una paz irregular entre ellos gracias a un alto rey llamado el *bretwalda*, que a día de hoy es el Rey Aelle de Sussex.

LA TIERRA DE LOS PICTOS

La Tierra de los Pictos está compuesta por todos los territorios que se encuentran más allá de Cumbria. La mayor parte de esta región está formada por montañas inexploradas y desconocidas para todos excepto para los salvajes nativos tatuados. Su escarpada costa occidental, las Islas Largas, está ocupada por los irlandeses del poderoso reino de Dal Riada.

Los hombres de las tribus salvajes de esta región realizan incursiones y saqueos de forma regular sobre Britania y regresan a casa con el botín.

CORNUALLES Y BRETAÑA

Cornualles y Bretaña están «al oeste». Cornualles incluye toda la península suroccidental de Britania (un área mucho mayor que el Cornualles actual). Es famoso por sus ricas minas de estaño y por sus fuertes conexiones políticas con Bretaña, cuyos colonizadores viven y gobiernan la mitad norte de la península desde hace una generación.

Cornualles está dividido entre dos gobernantes, ninguno de los cuales se ha sometido a Uther. La mitad nororiental pertenece al Duque Gorlois, cuya esposa, Igraine, es la mujer más bella de Britania. La mitad suroccidental está gobernada por el Rey Idres, que también controla la mayor parte de la Bretaña septentrional.

Bretaña fue antaño una provincia romana, pero resultó gravemente despoblada por culpa de los bárbaros y la enfermedad y recientemente ha sido colonizada de nuevo por emigrantes procedentes de Britania. Sus zonas costeras son ricas y prósperas, pero el interior es un bosque salvaje y embrujado. La mayor parte del norte está gobernado por el viejo Rey Idres de Totnes, el rey córnico. El Rey Conan de Vannetais, en el sur, el otro gobernante principal, es ambicioso y está consumido por un odio feroz hacia el Rey de Francia.



MÁS ALLÁ DE BRITANIA

IRLANDA

Irlanda es una isla bárbara habitada por numerosos clanes famosos por su salvajismo, todos ellos divididos en cinco grandes reinos. Tiene un Alto Rey, pero gobierna más en teoría que en la práctica. Las tribus salvajes de esta región realizan con regularidad incursiones a través del Mar de Irlanda para saquear Britania.

EUROPA

En esta época se conoce poco de la Europa continental. Las regiones más importantes son Roma (Italia), Francia, Ganis, Galia y el lejano Imperio Bizantino. El gran Imperio Romano de los césares ha caído al ser reemplazado por reinos beligerantes y bárbaros, gobernados por los nietos de los antiguos dioses germánicos de la guerra.

Francia es el país grande del norte y está ocupado por los francos. Su rey es Clovis, que hace poco más que supervisar a los muchos señores francos que guerrearán entre sí continuamente. La capital, París, es una ciudad escuálida y fortificada.

Ganis es una poderosa región en la costa meridional del golfo de Vizcaya. Los marineros de Ganis y los de Bretaña compiten entre sí por el control de las rutas comerciales del Atlántico entre Britania y el Mediterráneo, junto con los muchos piratas sajones que recorren la región.

Galia es una región meridional, más civilizada y romanizada que la Francia septentrional (¡la mayoría de sus habitantes saben leer y escribir!).

Italia está dominada por los godos, una tribu germánica que trata, sin mucho éxito, imitar los modos de vida romanos. En Roma vive el Papa, el líder de la Iglesia cristiana romana.

El Imperio Bizantino es poderoso, pero está tan lejos que no supone una preocupación. Todo el resto de Europa es o un reino feudal o un reino bárbaro. Cuanto más al norte se encuentra un reino, más bárbaro es, lo que hace que los pictos y los escandinavos sean los más bárbaros de todos.

La Alta Orden de la Caballería

Como caballero, tu personaje conoce perfectamente todos estos datos. Puedes encontrar más información sobre la caballería en el Capítulo 7.

LOS ORÍGENES DE LA CABALLERÍA

En el comienzo, todos los hombres eran iguales en un mundo perfecto de paz y armonía. Pero Adán y Eva condenaron a la humanidad a vivir en un mundo de problemas y muerte. Aparecieron la envidia y la codicia y, cuando los hombres se hicieron violentos, la fuerza triunfó sobre la justicia. Las personas crueles se convirtieron en líderes y se impusieron sobre los débiles y los indefensos.

Finalmente se instituyó la caballería para dominar al injusto y defender al débil. El hombre más fuerte, valiente y leal de entre cada mil (el *ex mille electus*) fue escogido para convertirse en caballero (en latín *miles*). Se le dieron armas, armadura, un caballo noble y un escudero para servirle. Se le colocó por encima del hombre común para que lo protegiera de la tiranía y de las bestias salvajes. Los plebeyos, a cambio, debían cultivar la tierra y mantener al caballero.

Ya que la virtud es hereditaria, se convirtió en el deber de cada caballero el entrenar a su hijo para que siguiera sus pasos y así la institución se perpetuó. Los grandes héroes bíblicos eran caballeros: Judas Macabeo y el Rey David, por ejemplo. Algunos paganos de antaño eran también caballeros, como Alejandro y Julio César entre otros.

CONVERTIRSE EN CABALLERO

Una parte fundamental de la tradición feudal es la secuencia establecida para aprender las habilidades de un caballero. Excepto bajo condiciones muy especiales, todos los aspirantes a caballero deben seguir estos pasos.

PAJE

Los pajes son chicos y chicas jóvenes, de entre diez y quince años, que están aprendiendo las costumbres de la vida cortesana observando a sus mayores y realizando aquellas tareas que les asignan. Después de servir como pajes, la mayoría de las niñas se convierten en damas de compañía y esposas. Los niños se convierten en escuderos.

ESCUADERO

Los chicos pueden convertirse en escuderos a la edad de quince años. Los escuderos sirven a sus caballeros, estudiando las costumbres de la caballería mientras sirven. Aquellos que tienen confianza en sí mismos, que parecen prometedores y que tienen los contactos adecuados pueden convertirse en caballeros. La mayoría seguirán siendo escuderos.

CABALLERO

La mayoría de los aspirantes deben esperar hasta los 21 años para ser nombrados caballeros, después de servir durante seis años como escuderos. Que se nombre a alguien caballero antes de esta edad es algo excepcional, pero no desconocido (Lancelot fue nombrado a los dieciocho). Algunas veces un joven heredero puede ser nombrado caballero y ennoblecido apresuradamente al alcanzar la mayoría de edad con dieciocho años o, raramente, a los quince.

RANGOS DE LA CABALLERÍA

Todos los caballeros comparten ciertos rasgos y deberes. Sin embargo, no todos los caballeros son iguales en rango y existen varios grados dentro de la caballería. La diferencia entre estos está basada principalmente en la fuente de ingresos del caballero.

El grado o rango que tu personaje alcance afectará al curso del juego en muchos sentidos. Las reglas para los efectos de los distintos ingresos aparecen en el Capítulo 8. Las reglas indican cómo afecta el aumento de prestigio al juego, dependiendo de los grados de los caballeros cada vez más poderosos y respetados.

dos, se encuentran en el Capítulo 7, «Ambición y Fe» y bajo el epígrafe «Gloria» (en el Capítulo 5).

CABALLERO MERCENARIO

Los caballeros sin un señor pertenecen a la clase más baja de caballeros. Se les llama *mercenarios* porque deben buscar su sustento trabajando a cambio de dinero. Dado que los caballeros son hombres de armas, normalmente buscan ganarse la vida trabajando como soldados mercenarios y únicamente se diferencian de las tropas mercenarias a caballo normales (los sargentos) en que han pronunciado el juramento de la caballería ante un señor.

CABALLERO BACHILLER

Los caballeros bachilleres obtienen sus ingresos directamente de su señor, ya sea a través del mantenimiento directo o de pagos en efectivo (la palabra bachiller deriva de *bas chevalier* o «bajo caballero». Se ha acabado asociando a los hombres solteros dado que los caballeros bachilleres generalmente no eran lo suficientemente ricos como para mantener a una esposa).

Los caballeros bachilleres también son conocidos como «caballeros mantenidos» porque viven en la casa de su señor, en lugar de en sus propias tierras. Son sus guardaespaldas y su ejército permanente y viajan donde quiera que los lleve su señor. Su lealtad es crucial para el éxito de su señor, quizás incluso hasta para su supervivencia, por lo que se les suele tratar bien y reciben grandes honores.

Un caballero bachiller puede portar un *penmocelle* (un pequeño pendón) sobre su lanza para distinguirse de los caballeros mercenarios y de los plebeyos, que no llevan ninguna decoración.

CABALLERO VASALLO

Los caballeros que poseen sus propias tierras son caballeros vasallos. Tienen su propio señorío y tierras y por tanto son importantes terratenientes capaces de equiparse a sí mismos para la guerra. Los caballeros vasallos suelen vivir en su propia casa, pero están obligados a servir en la guerra cuarenta días al año, además de una prórroga que la costumbre establece en veinte días más si su señor lo pide. También deben servir como guarnición de castillo durante tres meses y acudir a la corte para ofrecer consejo cuando el señor lo requiera. Un caballero vasallo puede llevar un banderín en su lanza.

CABALLERO SEÑOR

Los caballeros son a veces señores de otros caballeros y por ello se les llama caballeros señores. Se trata del rango más alto de la nobleza, son los señores de la tierra. En este libro, «señor» designa a cualquier caballero que tenga a otros caballeros como sus seguidores. El rango menor de señor es el de caballero abanderado y el rango mayor es el de Alto Rey.

EL ESCUDO DE ARMAS

Cada caballero tiene un escudo de armas propio y único. Está diseñado para llevarlo en el escudo y en la sobreveste, pero también se puede usar para marcar cualquiera de las posesiones personales del caballero. Solo el caballero, su esposa y su heraldo contratado (que debe llevar un ropón especial llamado tabardo) pueden vestir las armas personales de un caballero.

El hijo mayor de un caballero lleva las armas de su padre, pero con una marca especial llamada *brisura* que se quita únicamente después de que herede el título y el resto de derechos de su difunto padre. El resto de hijos, por lo general, adoptan alguna modificación sobre el escudo de armas de su padre, de modo que todas las familias tienen emblemas parecidos. Por ejemplo, todos los de la familia de Ganis tienen tres líneas rojas diagonales y todos los blasones del clan de Orkney tienen un águila bicéfala amarilla sobre un fondo púrpura.

El arte y la ciencia de entender los escudos de armas se denomina heráldica y puede llegar a ser extremadamente detallada y compleja. Estas complejidades pueden consultarse con gran detalle en diversos libros que puedes encontrar en la biblioteca municipal y que solo se comentan superficialmente en **Pendragón**.

Feudalismo

El mundo de **Pendragón** está gobernado por las leyes y las costumbres del feudalismo. Las siguientes secciones tratan de hechos y creencias que fueron predominantes durante la Edad Media, pero que a día de hoy son desconocidas para la mayoría de las personas.

Sin embargo, ten en cuenta que las normas y leyes de **Pendragón** se basan en las leyes europeas más conocidas de los siglos XII y XIII, no las de la Britania del siglo VI. Aun así, son hechos históricos, la realidad de un mundo violento y brutal. Los jugadores deben familiarizarse un poco con estos factores para comprender a sus personajes completamente.

El feudalismo comienza con el hecho de que todo pertenece al rey, el señor más importante del país. Todos los derechos derivan del rey, que ha distribuido algunos de sus derechos y sus responsabilidades entre sus señores y a su vez estos se los han cedido a sus caballeros. Todas las obligaciones son personales y dependen de la relación entre un señor y sus seguidores. Los seguidores juran fidelidad a su señor y a partir de entonces son conocidos como vasallos de ese señor.

El señor se asegura la lealtad de sus seguidores preferidos otorgándoles tierras, la mercancía más valiosa y permanente del reino. Recibir oro es un honor algo dudoso, puesto que incluso un campesino puede ser sobornado con oro. Sin embargo, el traspaso de tierras es sagrado. Existen dos tipos de cesión de tierras:

- ✦ **Prestimonio temporal:** Se otorga durante toda la vida del receptor, pero cuando este muere, la tierra vuelve a su señor
- ✦ **Prestimonio vitalicio:** Se otorga durante la vida del receptor y la de sus herederos.

Un vasallo realmente no *posee* la tierra que se le ha dado, sino los beneficios concedidos que se pueden recoger de dichas tierras. El vasallo recibe su prestimonio a cambio de lealtad y servicios. Mientras el caballero cumpla con sus obligaciones, los beneficios son legalmente suyos y no se le pueden arrebatar sino injustamente. Normalmente las obligaciones de un caballero son servir lealmente en las campañas militares de

su señor y aconsejarle en temas importantes. A cambio, el señor debe a su vasallo protección, alimento y sustento. De este modo, existe un acuerdo recíproco pero no igualitario entre un señor y su vasallo.

Las obligaciones pueden cambiarse solo si ambas partes están de acuerdo. Lo normal es que solo cambien cuando alguien haya hecho algo importante por el otro. Si el vasallo rescató a su rey en el campo de batalla, podría recibir el beneficio anterior como un prestimonio permanente. Si el caballero no es leal, puede perder la tierra que le cedió su señor. Las razones típicas para que una tierra vuelva al señor son: la traición, no respaldar a su señor o la ausencia de un heredero cuando el beneficiario de una cesión muere. Las hijas pueden heredar las tierras de su padre solo si no hay herederos varones.

Los rangos de vasallaje feudal comienzan con aquellos más cercanos al rey, tanto en amistad como en riqueza. En **Pen-drágón** son los reyes, los señores y los oficiales. A su vez, estos hombres designan a sus propios vasallos. Los caballeros (y los escuderos, como caballeros en ciernes) son la clase más baja de vasallo noble. Pueden tener tierras concedidas por el rey, un conde, un señor menor o incluso otro caballero. En algunos casos raros, un caballero puede convertirse en vasallo sin obtener tierras como prestimonio vitalicio o temporal.

Los oficiales de la Iglesia y los monasterios también ceden tierras a caballeros vasallos a cambio de servicio leal. Los monasterios a menudo se convierten en poderosos terratenientes con sus propios caballeros para protegerlos.

JURAMENTOS

Un juramento es una promesa hecha bajo la mirada de Dios, la forma más sagrada de promesa posible y no puede romperse sin sufrir las consecuencias más graves: para los cristianos, supone la amenaza de la eterna condenación en el Infierno.

Sin embargo, quizás las consecuencias sociales más inmediatas sean igual de importantes. La gente normal evita a los que rompen sus juramentos. La palabra de un hombre es una de las pocas posesiones que tendrá una vez haya perdido todos sus bienes materiales. Mide su alma y su personalidad. Un hombre que rompe un juramento tiene un alma pequeña y marchita en la que no se puede confiar y, por tanto, renuncia a sus derechos como miembro de la sociedad. Ya que la sociedad feudal se basa en los juramentos y en mantener la palabra dada, alguien que falle en este deber falla en sostener a sociedad y, por ello, no puede ser parte de ella.

Los juramentos se pueden tomar de forma literal o figurada. Sin embargo, la mayor parte de la gente común espera que se respete el espíritu del juramento, aunque algunos intelectuales piensan que solo la letra del juramento necesita ser satisfecha. Estos malentendidos son la causa de muchas desavenencias entre estamentos sociales. En términos de juego, los juramentos se manejan mediante la pasión de Honor (ver «Pasiones» en el Capítulo 4).

HOMENAJE Y FIDELIDAD

Todo caballero es vasallo de otro, excepto el rey. Todo el que tiene un señor ha llevado a cabo un ritual (más adelante lla-

mado *ceremonia de homenaje e investidura*) compuesto por el *homenaje* y la *encomendación* que hace que dos hombres libres se unan en un lazo permanente de lealtad inquebrantable.

La primera parte de la ceremonia, el homenaje, es antigua y se originó entre los francos y los sajones. El homenaje es un acto de sumisión, es el juramento personal de un subordinado a su señor. El vasallo se arrodilla y eleva sus manos unidas hacia su señor, que las toma entre las suyas propias. El vasallo realiza un breve juramento en el que promete ayuda y consejo. *Ayuda* significa apoyo militar, mientras que *consejo* quiere decir apoyo al señor en sus asuntos y asesoramiento. A su vez, el señor realiza una promesa similar de liderazgo y un apoyo expresado como un *beneficium* o prestimonio. El *beneficium* normalmente es una cesión de tierras o *feudo*. Después de jurar, el vasallo se levanta y los hombres se besan para sellar el pacto. Así termina la ceremonia de vasallaje.

La encomendación es un juramento de lealtad. Es un juramento solemne, a veces realizado sobre reliquias de santos. La cláusula más común de una encomendación incluye la promesa de no atacar nunca al señor. Al contrario que en el homenaje, que solo se puede prometer una vez, un juramento de encomendación se puede volver a realizar para recordar a alguien cuál es su lugar o en cualquier momento que el señor crea necesario.

Después de ambos juramentos, el vasallo es «el hombre de otro hombre». A veces se le llama también «un hombre de manos y boca».

Es posible tener múltiples lealtades cuando un hombre jura lealtad a dos (o más) señores diferentes. Este es un problema confuso en la corte, pero por el momento la solución más popular a tener múltiples señores es tener un *señor feudal*. Esto es, de entre todos los señores, escoger a uno para que sea el señor feudal, el cual tendrá prioridad sobre la lealtad del vasallo en caso de conflicto.

Tu personaje comienza teniendo un único señor, con lo que no habrá problemas. Sin embargo, si consigue tierras en algún otro lugar, al final tendrá que escoger a un señor como su señor feudal.

ESTAMENTOS SOCIALES

La sociedad se compone de tres estamentos estrictamente separados: nobleza, clero y plebe. Todo el mundo participa en este sistema. Las personas nacen en un estamento determinado y aprenden la misma profesión que sus padres. La gente, por lo general, no espera cambiar su estatus social.

Esto puede parecer escandaloso hoy en día, cuando la libertad personal es el ideal más valorado. Los miembros de nuestra moderna sociedad democrática tienen dificultades a la hora de entender el sistema de estamentos que dominaba en la sociedad medieval, pero es necesario entenderlo para captar el sentimiento y el significado de la literatura y los acontecimientos de la Edad Media.

Los estamentos sociales estrictos no son inherentemente malos o incorrectos. Mucha gente encuentra consuelo en la ausencia de responsabilidades y sabiendo que su rutina diaria será predecible e inmutable. Lo que es malo no es pertenecer

a una casta, sino pertenecer a una casta explotada y maltratada. De este modo, aunque muchos siervos miserables desearían que sus condiciones de vida mejorasen, saben que siempre serán siervos, con todas las ventajas y desventajas de ser un hombre apegado a la tierra.

El estamento dirigente de nobles defiende celosamente sus prerrogativas. Los nobles insisten tanto en mantener las diferencias de estamento que es posible que un caballero pierda su estatus si tiene un comportamiento impropio de un caballero, como realizar trabajos físicos o prestar dinero. La creencia indiscutible en «la ley del más fuerte» autoriza a los nobles a mantener sus prerrogativas a expensas de los demás.

Sin embargo, es importante recordar que se trata de estamentos sociales, no de castas inamovibles. Por ejemplo, cualquier caballero puede alcanzar el rango de señor si su propio señor le recompensa con generosidad. Incluso un plebeyo puede conseguir ser caballero si muestra su destreza con las armas en el campo de batalla. Finalmente, el clero nutre sus filas con todos los estamentos sociales.

Hay que admitir que en todas las épocas ha habido personas que no encajaban con su estamento. Estas personas son excepcionales y, como las personas excepcionales de todas las épocas, encontrarán un modo u otro de usar el sistema para su propio beneficio. En la Edad Media, los plebeyos excepcionales se unían a la Iglesia o se convertían en criados personales de los nobles. Los miembros excepcionales de la nobleza podían llegar a ser santos, como San Francisco, o héroes, como el Rey Arturo.

LA NOBLEZA

La nobleza es el estamento más alto. Los nobles son los líderes y guerreros de la sociedad. No trabajan para mantenerse a sí mismos, sino que obtienen el alimento y los bienes de su vida de otros.

Sin embargo, en este estamento social no todas las personas son iguales. Existen dos divisiones, comúnmente llamadas alta y baja nobleza. La baja nobleza son los caballeros. La alta nobleza son los señores. Los señores son todos los caballeros que tienen sus propios vasallos y todos los que heredan tierras. Los señores son también caballeros, por supuesto, pero normalmente se les nombra por su rango más alto.

Esta división es común en la mayoría de las culturas feudales. En inglés, los términos usados para la alta y la baja nobleza son *lords* (alta) y *gentry* (baja); en francés, *barons* y *chevaliers*; en alemán, *Herren* y *Ritter*; y en español, *grandes* e *hidalgos*.

Además, dentro de la categoría de señor hay también varios rangos de nobles. Entre los britanos son los siguientes (de menor a mayor): abanderado, barón, conde, duque y rey.

La principal responsabilidad de un caballero es servir como fuerza militar a su señor. Poseen muchos privilegios y libertades que no se les permiten a los estamentos menores, los cuales disfrutaban a cambio de la promesa de morir por su señor si fuera necesario.

Los caballeros son el estamento más favorecido y tienen más libertad y privilegios que nadie en el juego. **Pendragón** se ocupa principalmente de esta clase de hombres.



EL CLERO

El clero incluye a todos los miembros de la Iglesia cristiana, una poderosa institución que posee considerables tierras y tiene sus propios privilegios. Los clérigos no están sometidos a la mayoría de las leyes ordinarias y profesan lealtad a Dios, una autoridad más alta que el propio rey, una afirmación que es fuente de grandes conflictos entre clero y realeza.

Difícilmente se puede esperar que el clero, supuestamente casto, se reproduzca por sí mismo, por lo que se nutre de miembros de la nobleza y de la plebe. No es raro que los hijos menores de los nobles se unan al clero, en lugar de convertirse en caballeros sin tierras, en un intento de aprovechar cualquier oportunidad que la Iglesia pueda darles. Para los plebeyos brillantes y ambiciosos, la Iglesia puede ser la mejor oportunidad para ascender.

El clero puede ser secular o monástico. El clero secular incluye a los obispos y los sacerdotes de pueblo que administran los sacramentos a los plebeyos y supervisan el desarrollo espiritual de sus parroquianos. El clero monástico está formado por hombres y mujeres que han tomado el camino religioso del aislamiento y se han unido a comunidades especiales que practican la devoción apartadas del mundo de las personas corrientes.

LA PLEBE

Todo el que no es noble o clérigo, es plebeyo. Los plebeyos son la base de la sociedad y conforman el 95 % de la población. Son la gente corriente que proporciona alimento y bienes que permiten a la nobleza y al clero llevar a cabo sus funciones especializadas. Los plebeyos son principalmente campesinos, ya sean siervos pobres sin ninguna posesión o ricos terratenientes que se reservan el derecho de cambiar de señor a voluntad. Sin embargo, los artesanos que pueblan las ciudades y fabrican sus mercancías también son plebeyos, igual que los mercaderes que actúan como intermediarios y negociantes en el comercio a través de Britania.

Los miembros de la nobleza pueden convertirse en plebeyos. Los hijos de un escudero se consideran plebeyos, aunque con una buena posición dentro del amplio espectro de la plebe.

A veces los plebeyos pueden entrar en las filas de los caballeros. Cualquiera que pueda adquirir armas y empleo en las filas de los mercenarios podría ascender de soldado o sargento a escudero o caballero si llama la atención de su líder. Los plebeyos que se comportan de forma notable, incluso fuera del campo de batalla, pueden ser elevados al rango de escuderos o incluso de caballeros por sus agradecidos señores. En ocasiones, señores desesperados por dinero venden su rango de caballero a hombres ricos. Aunque es más habitual que las hijas de los señores se casen con plebeyos ricos, quienes comparten sus riquezas con el señor a cambio de la oportunidad de que sus hijos se conviertan en nobles.

Costumbres y leyes

Todos los jugadores deben recordar que estas reglas sociales son la base de la sociedad y el mundo de sus personajes. Es lo que hace que los hombres sean hombres y lo que los diferencia de las bestias.

LAS LEYES UNIVERSALES

Ciertas leyes de costumbres (*hospitalidad, familia, lealtad y honor*) son universales entre las gentes de Britania. Tu personaje conoce muy bien estas leyes no escritas pues, desde la infancia, forman parte de la vida de todo caballero.

Estas leyes se respetan incluso entre enemigos. Por ejemplo, cuando un rey picto enemigo acepta la hospitalidad del Rey Arturo, confía en poder comer y relajarse en los salones del Pendragón sin miedo a ser asesinado, incluso si se emborracha hasta perder el conocimiento. Solo los sajones y otros seres despreciables rompen esta regla, e incluso entonces solo de forma ocasional. Del mismo modo, si Arturo conquistara a ese mismo rey picto y este le jurara lealtad, Arturo confiaría en que su nuevo vasallo le obedecería. Finalmente, si alguien emparenta con una familia, aunque sea enemiga, se convierte a su vez en miembro de la familia y por tanto se puede confiar en él.

Esto no quiere decir que tu personaje deba obedecer *siempre* estas cuatro leyes o que deba asumir que el resto lo hará. Tú controlas a tu personaje y las cuestiones complicadas, como la consistencia en su comportamiento o su reputación, se resuelven usando las reglas del juego, no simplemente dejando que el director de juego las haga cumplir o las ignore.

Los jugadores deben entender que estas leyes preceden y sirven de base a los nuevos conceptos de la caballería gentil que el Rey Arturo promoverá en el futuro. Incluso los grupos más bárbaros y crueles de Britania aceptan estas antiguas tradiciones como algo necesario y esencial para sobrevivir en un mundo implacable. En términos de juego, estas leyes son las cuatro pasiones básicas que todos los personajes poseen. Consulta el Capítulo 4 para obtener más información.

HOSPITALIDAD

Esta ley no escrita, de las cuatro mencionadas, merece un poco más de atención. Entre todas las distintas culturas de Britania, hay un único asunto en el que todas coinciden: las reglas de la hospitalidad. El anfitrión nunca puede actuar en contra de sus visitantes, sino que debe tratarlos como invitados honorables. El visitante, a su vez, debe ser educado y no insultar a su anfitrión.

La casa de una persona es sacrosanta y está protegida por cualquiera que sea el poder que vigila a la humanidad. Esto es cierto sin importar si la casa es una choza o un poderoso castillo. Esta santidad no significa que los poderes intervengan para proteger una casa si es atacada. Pero sí significa que nadie de la casa volverá a confiar en el ofensor si rompe las reglas y que un destino aciago lo perseguirá de ahora en adelante.

Una persona no necesita invitar a nadie a entrar en la seguridad de su hogar, pero si lo hace, *ambos* deben obedecer ciertas reglas de respeto y seguridad. Una vez dentro, debe reinar la paz entre ellos, incluso si después descubren que son terribles enemigos. Pueden salir fuera y luchar, o uno de ellos puede abandonar la casa y volver después con intenciones hostiles si se le permite entrar de nuevo. Pero mientras permanezca en su interior, ambas partes deben comportarse pacíficamente y el visitante debe incluso ayudar en la defensa del hogar del propietario si este fuera atacado.

Cualquier violación de este contrato no escrito será observado y corregido por los poderes que supervisan las leyes de la hospitalidad. Estos poderes se asegurarán de que tarde o temprano se administre justicia. Por ello, la creencia común asegura a tu personaje que, si una persona abusa de esta ley, algo terrible le sucederá en el momento más inconveniente, ya sea por mano de Dios, Llew o Wotan, pues todos ellos protegen el hogar.

FAMILIA

El mundo es un lugar peligroso y es fácil desconfiar de los demás, incluso cuando no son extranjeros que hablan una lengua diferente y adoran a dioses extraños. Los extranjeros son, a priori, gente hostil y amenazadora. La lealtad y el afecto de una persona por su familia se consideran algo inherente a la naturaleza humana. Es impensable que alguien se vuelva en contra de su propia familia. Quien asesina a sus parientes es alguien inhumano, casi demoníaco.

Uno siempre puede confiar en su familia. Incluso si un familiar actúa de forma deshonorante con otras personas, se debe seguir confiando en él. En una emergencia, solo se puede confiar en la familia... en cualquier emergencia. Asumiendo esto, un individuo ya no está indefenso ante el mundo, sino que siempre puede contar con sus parientes para ayudarlo.

En ocasiones un caballero debe elegir entre la lealtad a su familia y la lealtad a su señor. No puede haber forma de resolver este problema sin ofender a alguien importante. Estos dilemas son el combustible de las más grandes historias y, por tanto, ofrecen las mejores oportunidades para la interpretación.

Los términos más comunes relacionados con la familia son:

Clan: Todas las personas que aseguran descender de un ancestro común.

Familia: Es el núcleo familiar, formado por un esposo y una esposa y sus descendientes.

Linaje: Todas las personas que realmente pueden probar que descenden de un ancestro común. Esta es la «familia extendida».

Parentela: Todas las personas que están emparentadas con un individuo, incluyendo a aquellos fuera de su linaje (por ejemplo, la familia de su mujer).

LEALTAD

Se asume que la lealtad es la base de la sociedad más allá de la familia. Todos los miembros de la sociedad, excepto los locos, deben lealtad a alguien. Para los guerreros y soldados (como tu personaje), la lealtad es particularmente importante porque es la base de la organización militar y es fundamental para la supervivencia en la batalla.

La lógica y el interés propio forman la base de la lealtad. Nadie consideraría justo u honrado realizar actos hostiles contra la persona que le provee de alimento, protección y acomodo. Aún es más, la lealtad a un líder hace que una persona aumente su influencia más allá de su propia familia, proporcionándole un lugar en un mundo más amplio.

La lealtad se asegura mediante ceremonias de compromiso y juramentos entre dos personas. Como se ha dicho anteriormente

LA RAPTURA DE LA HOSPITALIDAD

Los siguientes eventos famosos del Castillo del Grial, provocados por el desafortunado sir Balin, ilustran el funcionamiento del destino en relación a la ley no escrita de la hospitalidad.

Sir Garlon, un caballero malvado, y sir Balin, hermano del Rey Pellam, eran ambos invitados en el castillo de Pellam. Sir Garlon insultó y golpeó a sir Balin, rompiendo la ley de la hospitalidad. Pero sir Balin cometió otro crimen (aún mayor) matando a sir Garlon, a pesar de los derechos del invitado que ambos compartían bajo el techo de Pellam.

El Rey Pellam, como anfitrión, se vio atrapado en un dilema: podía (i) honrar las leyes de la hospitalidad y mantener la paz, o (ii) tratar de proteger el honor de su familia y castigar el horroroso asesinato de su hermano. Escogió la segunda opción y en la lucha contra sir Balin, Pellam sufrió el Golpe Doloroso.

Por estos errores, el desdichado sir Balin fue condenado a una muerte trágica y sin sentido y el Rey Pellam sufrió terriblemente hasta que sus heridas se curaron en la celebración de la Misa del Santo Grial, muchos años después.

en este capítulo, la lealtad feudal es un acuerdo entre dos partes: un líder y un seguidor.

Aquellos que rompen un juramento de lealtad son expulsados de la sociedad y ninguna persona respetable volverá a confiar en ellos. Al igual que con las leyes de la hospitalidad y la familia, los poderes sobrenaturales que vigilan al hombre pueden intervenir para llevar a los que rompen sus juramentos a un terrible final.

HONOR

El honor es la última de las cuatro leyes de la sociedad y la menos importante. Es algo necesario para los caballeros, pero no para el resto de personas. Tener honor es una de las cosas que distingue a un caballero de todos los demás. Los clérigos no necesitan honor, porque se supone que pondrán los intereses de Dios y de la Iglesia por delante de los suyos propios. Los plebeyos no necesitan honor, porque ya tienen suficientes problemas simplemente para permanecer con vida. Las mujeres no necesitan honor, porque son «simplemente mujeres», aunque las mujeres que *sí tienen* honor son más respetadas que las que no.

Los caballeros, sin embargo, deben tener honor, porque han aceptado tomar el juramento de la caballería. Sin honor no sirven de nada los juramentos, porque sin él la palabra dada se romperá pronto. Es aceptable que un caballero engañe y conspire pero que aun así mantenga su propio sentido del honor siempre que no se viole el juramento de caballero.

El honor incluye el código personal de integridad, orgullo y dignidad de tu personaje y es lo suficientemente importante como para defenderlo con la fuerza de las armas. Más allá de esas palabras, sin embargo, la definición se hace más difícil.

La dificultad procede del uso del adjetivo crítico «personal». Todos los caballeros están de acuerdo en que esto incluye algunas cosas, como no matar a una mujer, por ejemplo (la tabla Actos Deshonrosos del Capítulo 4 detalla las acciones que todo el mundo coincide en que son actos deshonrosos para un caballero).

Sin embargo, el concepto de una definición *personal* del honor es importante. Esto significa dos cosas: en primer lugar, que algunos aspectos del honor los determina el individuo, no el consentimiento social común. En segundo lugar, el adjetivo «personal» se usa para separar el honor del resto de obligaciones sociales juradas o innatas, incluyendo el resto de leyes no escritas u cualquier otra, las cuales se determinan socialmente.

COSTUMBRES FAMILIARES

El feudalismo y el vasallaje, que ya hemos tratado, son las costumbres más importantes en el mundo de **Pendragón**. Pero las leyes de la propiedad y el matrimonio también son vitales.

PATRIARCADO

Las leyes del patriarcado se basan en modelos romanos y se refuerzan tanto por las creencias judeocristianas como por las tradiciones guerreras germánicas. Estos tres sistemas afirman de forma uniforme que los hombres y sus asuntos masculinos son inherentemente más importantes que las mujeres y sus asuntos femeninos. El *patriarcado* indica que la propiedad pertenece al padre. Por ello el sistema se llama patriarcal y en él todo lo que es importante gira en torno al cabeza de familia.

Las mujeres de este sistema se ven degradadas por parte de la Iglesia y empujadas por el sistema legal. Son prometidas como muestras de amistad entre hombres que serían aliados. Su único poder viene de supervisar a los criados y las tierras familiares.

MATRIMONIO Y HERENCIA

El matrimonio es una institución legal y sagrada que se supone que asegura ciertos derechos de herencia para todos los miembros involucrados. Es algo aprobado y bendecido por la Iglesia y todas las autoridades gubernamentales lo reconocen. El divorcio no está permitido.

Ten en cuenta que no hay ningún requisito emocional para el matrimonio. Es un acto completamente político, donde los sentimientos individuales no importan demasiado. Por ello no es sorprendente que tanto hombres como mujeres busquen amor, expresión emocional y satisfacción en aventuras extramatrimoniales. Estas aventuras terminarán teniendo un cierto grado de aceptación no oficial en las Cortes del Amor, donde se desarrollará y practicará el arte del *amor cortés*.

REGLAS DEL MATRIMONIO

Al casarse, la mujer abandona a sus parientes de sangre y se traslada a vivir con su marido, pasando a formar parte, junto con sus hijos, de la familia de él. Una función primordial del matrimonio es engendrar un heredero (preferiblemente un varón) que terminará adquiriendo el control de las posesiones del padre y de la madre, tal y como ordena la ley.

El matrimonio es una institución legal y los hijos nacidos de una pareja casada son *legítimos* o «dentro de la ley» y pueden heredar sin ningún problema o pregunta. Los hijos nacidos fuera del matrimonio son ilegítimos y se llaman comúnmente bastardos (ver «Bastardos», a continuación). El matrimonio también sirve para incrementar las tierras en propiedad y, por tanto, se suele acordar por motivos políticos; sin embargo, en raras ocasiones, también se realiza por motivos sentimentales.

En general, el matrimonio y el amor son cuestiones totalmente distintas para la mayoría de las parejas medievales. Muchos matrimonios son concertados y algunas parejas se ven por primera vez el día de la boda. El ocasional matrimonio feliz inspira a los bardos para escribir poesías, a los señores malvados para ser aún más envidiosos y crueles, y a otros amantes para tener esperanza. La mayoría, sin embargo, no están tan enamorados.

La fidelidad conyugal era un problema constante durante toda la Edad Media. El deseo de los señores de mantener su linaje exigía la fidelidad completa de su esposa y podían recurrir a castigos ejemplares si esta tenía un amante. Los clérigos, servidores de un celoso Dios Padre, bramaban constantemente desde sus púlpitos a favor de la castidad. Sin duda, la mayoría de las mujeres obedecieron la norma social y permanecieron fieles a sus matrimonios sin amor, aunque solo fuera para mantener una vida sencilla y segura.

Sin embargo, esta fidelidad no se esperaba de los hombres casados, o al menos no tanto. El ahora tan denostado «doble rasero» estaba a la orden del día. A las mujeres se las asesinaba por tener un amante, pero a los hombres, al menos en ciertos círculos, se les admiraba por su capacidad para engendrar hijos con muchas mujeres.

BASTARDOS

Muchos niños nacían fuera del matrimonio. Los nobles eran particularmente aficionados a propagar este vicio. A veces a sus parejas se les llamaba amantes, concubinas, cortesanas o mancebas y con frecuencia pertenecían a un estamento social bastante más bajo que el del noble.

Los hijos de tales uniones eran ilegítimos o, despectivamente, «bastardos». El problema no era que no se conociera al padre, a menudo el hijo conocía muy bien quién era su padre, pero ya que había nacido fuera del matrimonio, tenía menos derechos que los hijos legítimos. Aún más importante, los hijos ilegítimos no tenían derecho a heredar ninguna propiedad del padre.

Los hijos ilegítimos podían ser adoptados legalmente y, por tanto, convertirse en herederos, pero solo si no había ningún hijo legítimo vivo. Incluso entonces, otros parientes cercanos del padre fallecido podían tratar de impugnar sus derechos.

Los nobles, al menos los verdaderamente honorables, a menudo se preocupan del futuro de sus concubinas después de abandonarlas. A veces se casaba a estas mujeres con alguno de los vasallos del noble como recompensa por su lealtad. Las mujeres podían incluso recibir propiedades valiosas que podían legar a sus bastardos. Los padres nobles algunas veces también se mantenían al tanto de sus hijos ilegítimos y podían incluso utilizar su propia influencia para ayudar a que sus hijos mejoraran su posición social más allá de la de su madre. Esta influencia podía ser bastante pública. En muchos casos,

los hijos ilegítimos ayudaban a sus hermanos legítimos como siervos fieles y leales.

DIVORCIO

El divorcio es la disolución del sagrado vínculo del matrimonio. Es una cuestión legal, pero aún más importante, es una cuestión religiosa. Ambas facetas estaban tan ligadas que en la Edad Media nadie podía obtener el divorcio sin la aprobación de la Iglesia (cosa que no ocurre hasta Enrique VIII).

El divorcio solo está permitido en caso de *adulterio* o *consanguinidad*. El adulterio significa que la mujer tiene o ha tenido un amante, pues el término nunca se aplica al hombre. Ocasionalmente se conceden nulidades en base a la consanguinidad, lo que quiere decir que la persona con la que te has casado es un pariente más cercano de lo que creías originalmente. En general, están prohibidos los matrimonios entre personas más cercanas que primos terceros. Probar la consanguinidad es una opción cara y trabajosa, normalmente solo disponible para reyes y aquellos que puedan permitirse los enormes costes del procedimiento pontificio.

HERENCIA

La herencia se rige por leyes estrictas. Estas leyes se pueden interpretar, pero no romperse sin una intervención considerable. Las partes que defienden estas leyes suelen ser los parientes cercanos que esperan heredar la propiedad y el señor que tiene mucho que decir en el gobierno de estas.

Las culturas britanas de **Pendragón** siguen las costumbres de la *primogenitura*: el hijo varón mayor del padre es el heredero. Como norma, el hijo mayor lo hereda todo. Si el padre es rico, puede que los hijos menores reciban algo, aunque si son nombrados caballeros y reciben armas y armadura, pueden darse por satisfechos. Si un señor es muy rico, puede que entregue pequeñas partes de las propiedades de su esposa a sus hijos menores, pero siempre mantendrá su patrimonio intacto. La dinastía Merovingia en Francia divide sus tierras a partes iguales entre todos sus hijos, pero el resultado de dicha práctica se puede ver en el estado anárquico y empobrecido de ese reino. Los britanos no pasan por alto esta lección.

El hijo mayor también hereda el escudo de armas de su padre. Por ello, su escudo es el mismo que el de su padre, salvo por una pequeña marca llamada *brisura* que los distingue mientras el padre y el hijo están vivos. La tradición establece que la *brisura* es un travesaño o «hilo» horizontal con pendientes, llamada *lambel*, aunque existen también marcas tradicionales para los hijos menores, estos pueden escoger sus propios escudos de armas. No obstante, también tradicionalmente, estos suelen ser similares a los del padre.

Si no existen hijos varones, la hija mayor a menudo hereda la tierra, o la viuda puede quedarse con ella. Lo más probable, sin embargo, es que pase a manos de otros parientes varones del padre. Los candidatos posibles son el hermano del difunto señor, su hijo bastardo o incluso su padre, si todavía vive. En todos estos casos, el señor de las tierras siempre tiene algo que decir sobre la propiedad en disputa. Si una mujer, ya sea hija, viuda o madre, tiene derechos de propiedad, el señor siempre tendrá la última palabra a la hora de decidir con quién se casa.

Los testamentos pueden especificar las preferencias hereditarias del propietario fallecido. En la hoja de personaje hay un lugar para indicar el heredero de tu personaje, utilízalo. El director de juego no tiene por qué aceptar ningún testamento que no esté escrito.

Los pleitos son la actividad favorita de los nobles, solo por detrás de la guerra, aunque pocos de nosotros deseamos tener constantes disputas legales en nuestras partidas. Si aparecen disputas legales en el juego, se deberían resolver por medio de juicios por combate o derivarse al señor común de más alto rango o quizá incluso al propio Pendragón.

COSTUMBRES DE LA CABALLERÍA

TÚ ERES LA LEY

Los caballeros son policía, juez y jurado en todas las materias de Baja Justicia de sus propios dominios (consulta a continuación los tres tipos de justicia temporal). Si un personaje tiene tierras, es su responsabilidad mantener el orden y la justicia en ellas. Del mismo modo, en las tierras de su señor, un caballero debe actuar en nombre de este para mantener la ley, ya sea despachando justicia en el momento o llevando al ofensor ante su corte.

Los caballeros que infringen la ley están sujetos a la justicia de la corte de aquel a quien hayan ofendido. Si el crimen tiene lugar en las tierras de un caballero, entonces es su señor el que debe juzgar. La única excepción es que cuando un caballero rompe una regla de su señor, es el resto de caballeros de la corte quien debe emitir un juicio.

Se puede apelar a una corte superior, pero el señor de dicha corte siempre puede decidir si desea o no escuchar la petición.

Los caballeros acusados de un crimen en cualquier momento pueden exigir un juicio por combate en lugar de someterse a una corte de justicia ordinaria.

JUICIO POR COMBATE

En cualquier caso de justicia, un caballero puede exigir un juicio por combate. En este caso, todo el mundo sabe que Dios ayudará al bando que tiene razón, de modo que la verdad ayuda a la fuerza.

Un señor puede, y una mujer debe, escoger a un caballero para luchar en su nombre. La lucha puede ser por amor al combate (el primer caballero que resulte derribado o herido pierde; ver Capítulo 6); por conquista (el caballero que se rinda pierde); o a muerte. El resultado del combate, decidido por Dios, no puede ignorarse ni apelarse.

JUSTICIA

Existen cuatro tipos de justicia, que se describen a continuación.

La *Baja Justicia* es competencia de cualquier noble con tierras, incluyendo caballeros, que puede juzgar casos que sean menos importantes que el asesinato, la violación y otros crímenes capitales. Los caballeros pueden impartir justicia a los plebeyos, incluyendo castigos como la prisión o cortar manos, orejas y otras partes del cuerpo. No pueden juzgar crímenes

capitales o dictar una sentencia de muerte, ni tampoco pueden juzgar a otros nobles o miembros del clero.

La *Alta Justicia* se reserva para los nobles más importantes, normalmente solo a los reyes. Pueden dictar sentencia sobre crímenes capitales, que son aquellos que se castigan con la pena de muerte. Aquí se incluyen la traición, la violación, el asesinato y el robo de los bienes de un señor.

La *Justicia de Arturo*, o la Justicia del Rey, es un sistema humanitario de leyes creado por el Rey Arturo para pacificar sus tierras y hacer que los campesinos vivan felices. Los ideales de la Mesa Redonda no solo protegen a los nobles, sino a toda la humanidad. Por ello, un campesino no puede ser asesinado por insultar a un caballero que ha pisoteado su cosecha y se ha llevado a su hija, si su hogar está protegido por las Leyes de Arturo. Por tanto, a medida que la hermandad de Arturo conquistista la isla, el reinado de paz aumenta y la justicia (aunque no la igualdad) existe para todos.

La *Justicia Eclesiástica*, o Derecho Canónico, se aplica solo a miembros de la Iglesia y solo la pueden dispensar las personas de más alto rango del clero. También se aplica (aunque no de forma exclusiva) a cuestiones que afectan a la Iglesia y a sus propiedades. De este modo, monjes, frailes, monjas y sacerdo-

tes son generalmente juzgados por igual ante esta justicia y los obispos y abades reclaman el derecho a juzgar bajo estas leyes a aquellos que dañan sus propiedades.

PRISIONEROS NOBLES

Con frecuencia se captura y se mantiene bajo diferentes tipos de arresto a los caballeros. A veces su cautiverio depende de su rango y se sientan a comer en la mesa de su captor y no intentan escapar dado que han dado su palabra de rendirse. Sin embargo, a menudo languidecen, sucios y famélicos, en mazmorras oscuras de forma vergonzosa.

Sorprendentemente, incluso los peores enemigos no se matan los unos a los otros. Los asesinos odiados languidecen en prisión en lugar de ser ahorcados o asesinados. Los caballeros-personajes jugadores pueden pasar años en prisión de este modo por razones que el director de juego debe entender.

La razón es que la mayoría de los caballeros y señores no tienen derecho sobre la vida o la muerte de sus prisioneros. Como se ha mencionado antes, esto lo determina la diferencia entre Alta y Baja Justicia. La mayoría de los señores tienen solo derecho a impartir Baja Justicia, lo que les permite juzgar la mayoría de actos *excepto* los crímenes capitales. Cualquier crimen que se castigue con la muerte es un asunto de Alta

LAS LEYES DE ARTURO

Primero, y sobre todas las cosas, deseo que la paz y la seguridad reinen entre sajones y britanos.

Decreto también que todo hombre libre deberá afirmar bajo juramento que será leal al Rey Arturo dentro y fuera de Britania, que preservará sus tierras y su honor con toda lealtad y que le defenderá contra sus enemigos.

Yo, además, haré que todos los hombres que he traído conmigo, o que han venido tras de mí, sean protegidos por mi paz y puedan vivir con tranquilidad. Y si uno de ellos fuera asesinado, que el señor de su asesino lo capture antes de cinco días si puede; y si no pudiera, que me pague un rescate adecuado en tanto como su hacienda lo permita. Y cuando su hacienda se agote, que toda la tierra en la que el asesinato tuvo lugar pague lo que reste en común.

Prohibimos también que el ganado vivo sea comprado o vendido por dinero salvo en las ciudades y que esto sea realizado frente a tres testigos fiables; ni siquiera algo viejo será vendido sin fiador ni garantía. Pero si alguien hiciera lo contrario, que pague una vez y después una segunda vez como multa.

Si un britano acusa a un sajón de perjurio o asesinato o robo u homicidio o «incursión», como los sajones llaman al robo público que no se puede negar, el sajón podrá defenderse, como prefiera, ya sea por el calvario del hierro al rojo o por combate. Si el sajón estuviera enfermo, entonces tendrá que encontrar a otro que tome su lugar. Si uno u otro fueran vencidos, tendrán que pagar una multa al rey. Si un sajón acusa a un britano y este no desea refutar su acusación por

calvario o por combate, yo haré, no obstante, que el britano se avenga a realizar un juramento válido.

Todo hombre que desee ser juzgado como un hombre libre tendrá que presentar garantías, de modo que su fianza le respalde y sea entregada a la justicia si la ofende de algún modo. Y si alguien así se fugara, sus fiadores se ocuparían de pagar lo que le correspondiera, de modo que quedaran libres de sospecha de complicidad en su fuga. Esto se podría recurrir ante las cortes de las centenas y las comarcas, como nuestros predecesores decretaron. Y aquellos que tuvieran la obligación de venir y no quisieran hacerlo, serán convocados una vez; y si por segunda vez se rehusaran a aparecer, se les confiscará un buey, y serán convocados una tercera vez. Y si no aparecieran esta tercera vez, un segundo buey le sería confiscado. Pero si no acudieran a una cuarta convocatoria, el hombre que se niega a acudir verá despojados de sus bienes la suma total de los cargos por los que se le acusa y, además, tendría que pagar una multa al rey.

Prohíbo la venta fuera del país de cualquier hombre por otro, so pena de una multa que me será pagada por completo.

También prohíbo que nadie sea ejecutado o ahorcado por cualquier falta, o sus ojos arrancados o que sea castrado. Y esta orden será respetada so pena de pagarme una multa completa.

Adaptado de *Las leyes de Guillermo el Conquistador* (que son bastante más brutales que las que hemos adoptado para nuestro Buen Rey Arturo).

Justicia, que solo puede juzgar un rey. Ejecutar a un criminal sería inusual e ilegal y atraería la atención y la ira del señor lo suficiente, de modo que el caballero podría perder su posición por desobediencia al oficio de la justicia.

Recuerda que la mayoría de los caballeros cumplen con las leyes de su reino y han jurado defender la justicia del rey. Por ello, en lugar de matar a su enemigo, un caballero simplemente lo arrojará a una prisión, algo que está dentro de los derechos de su cargo.

CASTIGOS

Los caballeros pueden ser castigados por desobedecer las leyes de su señor o las costumbres del país. Normalmente el castigo es una multa. El castigo más severo es el *destierro*: el caballero debe abandonar las tierras de su señor durante toda la duración del destierro, que por lo general es de un año y un día la primera vez que se comete este tipo de delitos. Durante este tiempo, el caballero desterrado se considera como un enemigo de su señor, que puede incluso matarle sin que sus parientes puedan reclamar justa venganza. Durante su ausencia, el señor controla las tierras del caballero y se queda con los ingresos y beneficios de las mismas.

Los crímenes más serios se pueden castigar declarando al caballero *proscrito*, lo que supone un destierro permanente y que normalmente se acompaña de la pérdida de todas las tierras y títulos familiares del caballero, que pasan a pertenecer a su señor.

Por último, la *degradación* es el castigo definitivo mediante el cual al caballero se le arrebata su título y su derecho a ostentar dicho rango. Esta ceremonia es una humillación pública y el efecto es permanente, de modo que ningún otro señor puede nombrarle de nuevo caballero.

COSTUMBRES DE LA IGLESIA

La Iglesia es la institución espiritual del país. Bendice a las personas y a la tierra, media en las crisis (espirituales y terrenales) y protege al reino de la magia maligna. La Iglesia es ella misma feudal, con su propia jerarquía de obispos y abades, sacerdotes y monjes, y miembros laicos.

La máxima autoridad eclesiástica de la Iglesia romana es el Papa, que vive en la lejana Roma. La Iglesia britana no tiene un líder supremo. En el Capítulo 7 encontrarás más información al respecto.

POSESIÓN DE TIERRAS

La Iglesia posee tierras, tanto en manos de abadías como de obispados. Los líderes de estas instituciones actúan en todos los sentidos como vasallos normales de quienquiera que les dé tierras. Ni siquiera la Iglesia romana ha conseguido independizarse del Rey de Britania... aunque sus sacerdotes están trabajando para conseguirlo.

DERECHO CANÓNICO

La Iglesia tiene el derecho de juzgar a aquellos de entre sus miembros que hayan roto sus leyes. También tienen el derecho de juzgar a aquellos no miembros que violen las leyes de la Iglesia, como por ejemplo, a aquellos que roban al clero o saquean abadías. Sin embargo, en **Pendragón** se ignora principalmente este último detalle.

LA GUERRA SIN FIN

El Rey Uther gobierna sobre un reino en guerra. La inminencia de la muerte es difícil de comprender para los occidentales modernos. La fuerza no hace la ley, la fuerza es la ley. Haríamos bien en recordar estas palabras del joven Obispo Dubricus en Nobles Bendiciones sobre los Britanos:

Ningún año pasa sin lucha, muerte y la pérdida de bienes. Los campesinos se pelean, se les multa y vuelven a romper brazos. Los sacerdotes castigan con palabras afiladas y maldiciones y usan porras para luchar contra los forasteros. Los obispos amenazan a sus enemigos con la excomunión y los papas, con interdictos. Los caballeros matan con lanza, espada, maza, jabalina y puño. Los extranjeros son enemigos hasta que no se pruebe lo contrario. «Edad de la Espada, Edad de la Lanza, Edad del Hacha, Muerte» es la vida de un noble. Alaba a estos caballeros: los abnegados defensores tanto de los plebeyos como de los religiosos, reverenciados porque se enfrentan a terribles enemigos para proteger a los débiles a cambio de una buena comida, Gloria y una muerte segura por la espada.

EL CONFLICTO

Pendragón trata sobre el conflicto. Los caballeros luchan. Son guerreros y deben ponerse en peligro para conseguir el sustento. Así que, más allá de eso, ¿qué tipo de caballero vas a ser?

Pendragón trata sobre el conflicto del estilo de vida. ¿Te contentarás con luchar y beber? ¿O te dejarás llevar por los ideales de la religión o la virtud?

Pendragón trata sobre el conflicto y sus consecuencias. La guerra y la lucha causan muertes y venganzas que pueden continuar durante generaciones. Las acciones virtuosas pueden provocar la deslealtad y las acciones leales pueden exigir venganza u otros vicios. Las exigencias de un señor feudal pueden entrar en conflicto con las de una familia. Algunos estilos de vida exigen cortar lazos familiares. Todo lo que hagas tendrá sus repercusiones a través de los años hasta llegar a tus nietos.

Pendragón trata sobre el conflicto entre la realidad y el idealismo. El escenario es un mundo medieval peligroso, lleno de suciedad, hambre y enfermedad. El combate es letal, la curación no es automática y la magia curativa es muy rara. Los ideales son difíciles de mantener y entrarán en conflicto con la necesidad, el deseo y las presiones externas.

Todos los personajes del juego van a morir. Garantizado.

¿Pero qué clase de caballero vas a ser?

Capítulo Dos:

Creación de personajes



Un personaje jugador es la persona imaginaria que vas a interpretar en una partida de **Pendragón**. Gracias a este capítulo crearás tu primer personaje, un escudero experimentado de Salisbury que está listo para convertirse en un caballero vasallo con tierras.

Los personajes que interpreta el director de juego se llaman «personajes no jugadores» o, alternativamente, PNJ. En el mundo de **Pendragón**, el director de juego controla a todo el mundo, desde el Alto Rey Arturo Pendragón hasta el simplón chico de los gansos, a excepción de vuestros personajes jugadores.

LA HOJA DE PERSONAJE

Los jugadores utilizan las hojas de personaje de dos páginas (idealmente, de dos caras) que se incluyen al final de este libro para registrar toda la información necesaria para jugar con su personaje imaginario de **Pendragón**. Esta información incluye cosas como las cualidades físicas del personaje, su apariencia, sus datos familiares, su personalidad, su equipo o su historia personal. Cada personaje necesita una hoja de personaje propia. Después de terminar de crear un personaje jugador, la hoja de personaje es el único trozo de papel que se necesita para jugar.

La hoja de personaje se debe rellenar con lápiz, ya que la información que contiene cambiará durante las partidas.

Si tu personaje muere durante el juego, dale tu hoja de personaje al director de juego, que las guardará juntas en un «cementerio» para futuras consultas (y como una herramienta útil con la que generar PNJ instantáneos simplemente cambiando sus nombres y orígenes como sea necesario).

Crear un personaje

Puedes crear tu primer personaje de **Pendragón** incluso mientras aprendes las reglas básicas del juego a través de la hoja de personaje. Cuando hayas terminado, y una vez hayas leído los dos primeros capítulos de este libro, tu personaje estará casi listo para ser nombrado caballero. Tu director de juego puede explicarte las reglas básicas durante la primera partida (aunque deberías leerlas tú mismo para poder disfrutar por completo de la experiencia de juego).

Existen dos tipos de personajes con los que puedes empezar: un *personaje diseñado* o un *personaje pregenerado*. Deberías crear un personaje diseñado si es posible. La primera parte de este capítulo te guiará en dicho proceso.

Los personajes pregenerados se encuentran al final del capítulo y tienen todos sus valores numéricos ya definidos.

El proceso para diseñar tu propio personaje crea caballeros que encajan en la sociedad britana predominante en **Pendragón**. Con este método puedes crear a tu personaje del modo que tú desees, escogiendo todas sus características y cualidades desde cero. Esto asegura que no tendrás que jugar con un personaje que no te guste o con el que no sientas ninguna conexión.

Todos los personajes generados siguiendo este proceso son originarios de Salisbury, una importante región leal al Rey Uther y, posteriormente, a Arturo. Todos hablan el mismo idioma, viven en la misma cultura y se han educado según una de las religiones dominantes de la región (muy probablemente el cristianismo o puede que el paganismo). Serán escuderos experimentados a punto de ser nombrados caballeros.

Muchos de los personajes no jugadores que conocerás durante las partidas no pertenecerán a este convencionalismo principal. Pueden ser de diferente género, nacionalidad, clase social o religión o pueden incluso pertenecer a alguna organización esotérica como los Caballeros del Templo (tu personaje podrá unirse a ellos más tarde si lo desea).

Tendrás que seguir estos seis pasos para crear tu primer personaje:

1. Determina la información personal.
2. Asigna valores a los rasgos de personalidad y a las pasiones.
3. Asigna valores a las características principales y secundarias.
4. Determina el valor inicial de las habilidades y las habilidades de combate.
5. Determina la experiencia previa (si existe).
6. Determina otra información.

DATOS PERSONALES

Esta información incluye el nombre del personaje, su tierra natal, cultura, edad, fecha de nacimiento, etc.

NOMBRE

Escribe el nombre de tu personaje. Aquí tienes algunos ejemplos de nombres masculinos, sacados de personajes poco conocidos de *La Muerte de Arturo*, que puedes usar si lo deseas:

Adtherp, Alein, Aliduke, Annecians, Archade, Arnold, Arrouse, Bandelaine, Bellangere, Bellias, Berel, Bersules, Bliant, Breunis, Briant, Caulas, Chestelaine, Clegis, Cleremond, Dalan, Dinaunt, Driant, Ebel, Edward, Elias, Eliot, Emerause, Flannedrius, Florence, Floridas, Galardoun, Garnish, Gerin, Gauter, Gherard, Gilbert, Gilmere, Gonerries, Gracian, Gumret, Guy, Gwinas, Harsouse, Harvis, Hebes, Hemison, Herawd, Heringdale, Herlews, Hermel, Hermind, Hervis, Hewgon, Idres, Jordans, Lardans, Leomie, Manasan, Maurel, Melion, Miles, Morganor, Morians, Moris, Nanowne, Nerovens, Pedivere, Pellandres, Pellogres, Perin, Phelot, Pillounes, Plaine, Plenorias, Sauseise, Selises, Selivant, Semond.

Consulta la lista de nombres y escoge uno que te suene bien. Si tienes algún problema con su pronunciación, escríbelo como piensas que suena. Es importante que te sientas cómodo con el nombre.

Además, prácticamente cualquier nombre inglés o francés es adecuado. Intenta evitar nombres tontos. Una campa-

ña adquiere un tono adecuado cuando sus personajes tienen nombres apropiados. Es imposible evitar que algunas personas escojan nombres ridículos como Matasajones, Lanzarrota o Karrim Todo Trigo, pero se pueden evitar la mayoría de estas tonterías usando únicamente nombres sacados de literatura histórica o popular.

Los personajes deberían tener un único nombre. Los apellidos o nombres familiares no se usan aún. En su lugar, los nombres se modifican añadiéndoles un título o apodo.

Los sonidos se pueden modificar para crear nuevos nombres. Siéntete libre de crear un nombre que te guste, de nuevo, intentando no ridiculizar la campaña (nada de sir Buey o Groucho).

No escojas un nombre que ya conozcas de las historias del Rey Arturo, ya que es bastante probable que la mayoría sean personajes famosos de la historia. Sería bastante confuso pasarse las partidas diciendo que no eres *ese* Tristán o *ese* Lancelot.

TIERRA NATAL, CULTURA Y RELIGIÓN

Todos los personajes iniciales proceden de la región de Salisbury, pertenecen a la cultura britana y son cristianos o paganos.

NOMBRE DEL PADRE

Escoge otro nombre de la lista anterior (o invéntate uno) para que sea el nombre del padre de tu personaje.

APODO

Los personajes a menudo tienen apodos descriptivos o epítetos, además de su propio nombre. Estos apodos describen propiedades físicas (por ejemplo, «el Fuerte»); lugares de origen (como «de Ganis» o «de Orkney»), por lo que podrías ser «de Salisbury»; o una relación familiar, como «hijo de Gauter». También se pueden usar apodos como «el Intrépido» que uno puede darse a sí mismo o ganarse durante el juego.

Muchos nombres de la obra de Malory son franceses, por lo que un apodo en francés sonará apropiado, incluso si el personaje es un britano. Sin embargo, deberías decidir si el apodo suena mejor en francés o en español. Algunos son descriptivos, como *le blanc* («el blanco»); *le noir* («el negro») o *le petit* («el pequeño»). Otros describen acciones: *le Desirious* («el Deseoso» [por ejemplo, de batallas]); *le Chevalier au Leon* («el caballero del león»); *de las Siete Aventuras*; *del Anillo Dorado*; *del Sombrero*; etc.

No obstante, ten en cuenta que a veces es mejor esperar a que tu caballero se gane un apodo por sus acciones.

ESTAMENTO SOCIAL DEL PADRE

Todos los personajes que se crean usando este sistema básico de generación de personajes son hijos de un caballero vasallo.

NÚMERO DE HIJO

Eres el hijo mayor de tu padre: escribe «1» en esta casilla. Los hijos mayores tienen una ventaja considerable en **Pendragón**. La primogenitura es una ley del país, lo que

significa que el hijo mayor lo hereda todo (o casi todo) de su padre. Los hijos más jóvenes no suelen heredar nada y deben forjarse su propio camino como caballeros pobres en cualquier trabajo que puedan encontrar.

SEÑOR FEUDAL

El señor de tu personaje es sir Roderick, Conde de Salisbury. En esta casilla se puede poner el título del señor (en lugar de su nombre propio). Si un caballero tiene varios señores, solo uno puede ser el señor feudal y se debe anotar debidamente en esta casilla.

ESTAMENTO SOCIAL ACTUAL

Tu primer personaje es un escudero a punto de ser nombrado caballero. Pronto se convertirá en caballero vasallo en su primera partida, pero por ahora escribe «escudero».

LUGAR DE RESIDENCIA ACTUAL

Tu hogar es el señorío que vas a heredar, como hijo mayor de tu padre. Un señorío a menudo le proporciona un apodo a un caballero (por ejemplo, *de [nombre del señorío]*), como se ha comentado anteriormente. Tira 1d20 para obtener el nombre de un señorío de Salisbury en la siguiente tabla.

Resultado d20	Señorío
1	Baverstock
2	Berwick St. James
3	Broughton
4	Burcombe
5	Cholderton
6	Dinton
7	Durnford
8	Idmiston
9	Laverstock
10	Newton
11	Newton Tony
12	Pitton
13	Shrewton
14	Stapleford
15	Steeple Langford
16	Tisbury
17	Winterbourne Gunnet
18	Winterbourne Stoke
19	Woodford
20	Wylfe

Solo una persona puede heredar cada señorío, así que, si es necesario, un jugador debe tirar de nuevo hasta que el resultado indique un señorío que aún no esté cogido. Los señoríos de los caballeros se describen con más detalle en el Capítulo 3.

EDAD Y AÑO DE NACIMIENTO

Esta casilla se debe dejar en blanco hasta que se termine el proceso de generación del personaje. Al final de dicho

proceso, el personaje tendrá entre 21 y 26 años (ver «Experiencia previa»). Una vez completes la creación del personaje, vuelve a esta casilla y pregunta a tu director de juego el año inicial de su campaña. Resta la edad del personaje del año actual de la campaña para averiguar el año en el que nació y apunta la fecha aquí.

Por defecto, las nuevas campañas comienzan en 485 d. C. y los personajes que comiencen con una edad de 21 años habrán nacido en el año 464.

RASGOS DE PERSONALIDAD Y PASIONES

Todas las historias del Rey Arturo y sus caballeros, ya se hayan sacado de los romances, de las leyendas o de las películas de Hollywood, están llenas de personajes con personalidades y pasiones extraordinarias. Este juego hace hincapié en estos puntos.

Los *rasgos de personalidad* y las *pasiones* son mecánicas que sirven para cuantificar el yo interior de tu personaje y valoran tanto su reputación como sus inclinaciones. Te ayudan a interpretar a tu personaje de modo consistente y de acuerdo a las acciones que realiza durante el juego.

Un valor de 16 o más en un rasgo o pasión particular indica un tremendo interés y actividad en esa cualidad, quizá incluso rozando el fanatismo. Este comportamiento es muy evidente para cualquiera que lo vea y por tanto es significativo a la hora de interpretar, así como en cuanto a términos de juego.

Los nuevos personajes comienzan con un único valor de 16 en uno de los rasgos de personalidad que elijas.

RASGOS DE PERSONALIDAD

Los rasgos de personalidad que se usan en **Pendragón** consisten en trece pares opuestos de virtudes y vicios. Ten en cuenta, sin embargo, que lo que es una virtud en una cultura a veces puede ser un vicio en otra. Por ello, las culturas cristiana y pagana, por ejemplo, ven el contraste entre Modestia y Orgullo bajo una luz muy diferente.

Todos los personajes iniciales comienzan con una base moral derivada del cristianismo britano o romano o del paganismo.

Para determinar el valor inicial de los rasgos de tu personaje, sigue estos tres pasos:

1. *Anota tu trasfondo religioso*: Los rasgos iniciales se verán modificados por el trasfondo religioso. En tu hoja de personaje, subraya aquellos rasgos que la religión de tu personaje considere más importantes como se indica a continuación:

Virtudes cristianas romanas: Casto, Clemente, Frugal, Indulgente, Modesto.

Virtudes cristianas britanas: Casto, Enérgico, Frugal, Generoso, Modesto.

Virtudes paganas: Enérgico, Generoso, Honesto, Lujurioso, Orgullosos.

2. *Asigna valores a los rasgos*: El rasgo de personalidad Valiente siempre comienza con un valor de 15, para reflejar el entrenamiento marcial de tu personaje. Los rasgos religiosos que se han indicado anteriormente comienzan con un valor de 13. El resto de rasgos de personalidad comienzan con 10.

Después, observa que cada «virtud» tiene un «vicio» opuesto, localizado al otro lado de la barra. Por ejemplo, Indulgente se opone a Vengativo y Prudente, a Temerario. El total de los dos valores a cada lado de la barra debe ser igual a 20. Completa los valores de tus rasgos restando a 20 los valores que ya has asignado y poniendo el valor resultante en el rasgo opuesto. Así, si tu personaje tiene un valor de 13 en Indulgente, tendrá un 7 en Vengativo; si tiene un 10 en Prudente, tendrá también un 10 en Temerario.

A medida que tu personaje se desarrolle, estos valores iniciales cambiarán y puede que estén disponibles varias recompensas. Para más información, consulta «Rasgos» en el Capítulo 4.

3. *Elige tu «rasgo famoso»*: Puedes asignar un valor de 16 a cualquier rasgo, incluyendo aquellos que están en la columna de la derecha, como Terrenal o Temerario, si lo deseas. Asignar este valor de 16 es opcional. Si decides hacerlo, ponlo en el rasgo que defina el comportamiento por el que deseas que tu personaje sea más conocido. Asegúrate de ajustar el valor del rasgo opuesto correspondiente (al otro lado de la barra) a un valor de 4.

Importante: Para tu primer personaje, asegúrate de escoger un «rasgo famoso» que puedas sobrellevar. Dado que este valor indica el modo en el que tu personaje ha actuado en su juventud, asegúrate de que el rasgo se corresponda con las acciones y actitudes que deseas que tenga tu personaje.

Asimismo, ¡ten en cuenta que un rasgo de personalidad por encima de 15 va a afectar sin duda al control real de un jugador sobre un personaje! Las acciones de tu personaje pueden estar determinadas por el valor del rasgo, en lugar de por tus deseos como jugador. Por ejemplo, un personaje con un rasgo de Honesto de 16 contará la verdad en casi cualquier situación, ¡incluso en aquellas donde la mentira sería más aconsejable! El sistema de juego se asegura de ello.

Consulta el Capítulo 4 para más información sobre los rasgos.

RASGOS DIRIGIDOS

Deja esto en blanco por el momento. Descubrirás lo que son durante el juego.

PASIONES

Las pasiones son fuertes inclinaciones emocionales y psicológicas que existen en todos los individuos. Incluyen el Amor, el Odio, la Lealtad, la Envidia y el Honor, entre otras. Los personajes iniciales comienzan con cinco pasiones: *Lealtad* (a su señor), *Amor* (a su familia), *Hospitalidad*, *Honor* y *Odio* (a los Sajones).

- ✦ La Lealtad es la principal virtud y pasión del mundo medieval: sin ella, el sistema feudal no podría existir. La mayoría de los caballeros creen en el axioma «El Rey antes que Dios». Mostrar obediencia al jefe supremo inmediato de uno siempre es un comportamiento correcto y desobedecer a un señor siempre es un acto escandaloso para los verdaderos caballeros.
- ✦ El Amor a la familia es una emoción natural común a todos los seres humanos en cualquier edad o cultura. Para la mayoría de la gente, la familia equipara la sociedad en un microcosmos. Además, las restricciones a la hora de viajar en la era artúrica enfatizan la cercanía familiar.
- ✦ Todo el mundo aprende la Hospitalidad en las rodillas de su madre y está tan arraigada que es casi inconsciente.
- ✦ El Honor es la pasión especial del caballero. Todos los caballeros deben mantener un valor de 4 o más en Honor o se arriesgan a perder su condición de caballeros (consulta «Honor» en el Capítulo 4 para obtener más información).
- ✦ El Odio a los sajones es una pasión que comparten todos los habitantes de Salisbury.

El director de juego puede permitir que un personaje tenga otras pasiones al inicio del juego y los personajes siempre podrán adquirir nuevas pasiones como resultado de las partidas.

Introduce los siguientes valores indicados en tu hoja de personaje.

Pasión	Valor inicial
Lealtad (señor)	15
Amor (familia)	15
Hospitalidad	15
Honor	15
Odio (sajones)	Tira 3d6*

* Si se utiliza la opción de «La Historia de la familia en Salisbury» (ver Capítulo 3) este número se generará como resultado de dicha historia.

Una vez se hayan asignado estos valores, un jugador *puede* (pero no es necesario) aumentar una o más pasiones distribuyendo hasta tres puntos entre ellas.

Consulta el Capítulo 4 para obtener más información sobre las pasiones.

CARACTERÍSTICAS

Las cualidades físicas de cualquier personaje de **Pendragón** se cuantifican usando cinco características básicas, a partir de las cuales se calculan otras características secundarias. Estas cinco características principales son Tamaño, Destreza, Fuerza, Constitución y Apariencia. En todos los casos, cuanto mayor el valor de una característica, mayor ventaja para tu personaje.

El Tamaño (TAM) refleja la corpulencia y el peso aproximados de tu personaje. Lo más pequeño que puede ser un varón celta adulto es TAM 8 (80 libras, unos 36 kilos) y lo más grande, TAM 18 (unas 215 libras, unos 97 kilos). Consulta la Tabla B-1 en el Apéndice 2 para un desglose completo de la equivalencia de los distintos valores de TAM. Los personajes más grandes son superiores en combate porque pueden causar y resistir más daño y porque TAM se usa también para calcular el valor de Derribo, como se explica más adelante y, en mayor detalle, en el Capítulo 6.

La Destreza (DES) refleja la velocidad, agilidad, coordinación manual y sentido del equilibrio de tu personaje.

La Fuerza (FUE) representa la habilidad de tu personaje para levantar y transportar peso. La FUE afecta al combate y a la velocidad de movimiento.

La Constitución (CON) refleja la salud de tu personaje. Un valor de CON inferior a 5 indica un personaje enfermizo, mientras que un valor superior a 15 indica una salud de hierro. En combate, «Herida Grave» (igual a CON) indica una herida que haría que el personaje cayera inconsciente inmediatamente.

La Apariencia (APA) refleja el atractivo físico de un personaje. Una APA superior a 15 indica que una persona es apuesta o hermosa, mientras que una APA inferior a 5 indica que es una persona extremadamente repulsiva. ¡No ignores esta característica! Es tentador reducirla a favor de otras más útiles en combate, pero los caballeros apuestos tienen una ventaja importante en ciertas situaciones. Consulta «Rasgos físicos distintivos» a continuación, para ayudarte a definir la apariencia exacta de tu personaje.

ASIGNAR VALORES A LAS CARACTERÍSTICAS

Distribuye un total de 60 puntos entre las cinco características, teniendo en cuenta las restricciones que se indican a continuación.

Ten en cuenta que el valor de CON de todos los personajes britanos se incrementa en +3 durante el siguiente paso («Modificadores culturales»), independientemente del valor que tenga y que el máximo que puede tener este tipo de personaje en CON es de 21, por lo que si asignas más de 18 a CON, los puntos extra se perderán.

Restricciones: En el sistema básico de generación de personajes, todos los caballeros proceden de la cultura britana y, por tanto, están limitados a los siguientes valores.

Tabla 2-1: Características Britanas

Característica	Valor mínimo	Valor máximo
TAM	8	18
DES	5	18
FUE	5	18
CON	5	21
APA	5	18

Tu primer personaje debería diseñarse de modo que la suma de FUE y TAM tenga un resultado de al menos 21.

¿NO HAY UNA CARACTERÍSTICA DE INTELIGENCIA?

Date cuenta de que no hay características que denoten inteligencia ni ningún tipo de sabiduría, astucia o ingenio. Esto es así porque el deber de un caballero es actuar, no pensar...

Bromas aparte. Dado que un jugador controla siempre a cada personaje, es la inteligencia del jugador la que dicta los objetivos y las acciones del personaje, no un número arbitrario en una hoja de personaje. Por ello, en cierto sentido, ¡el jugador *es* la «característica de inteligencia» del personaje!

Esto le proporcionará una estadística de Daño respetable de 4d6 (consulta «Características derivadas»). Su CON debería ser de al menos 11 (esto es, 8 más el modificador cultural de +3 de los celtas). Los personajes con menos de estos valores están prácticamente incapacitados en combate.

Tienes una gran cantidad de puntos para repartir. Por ejemplo, asignar valores de TAM 11, FUE 10 y CON 8 (los *mínimos* recomendados) te dejará 31 puntos adicionales para repartir entre DES y APA (por ejemplo, DES 13 y APA 18).

Efectos de tener características con valores bajos: Como se muestra en la tabla de Características Britanas, ninguna característica de tu personaje inicial puede tener un valor inicial inferior a 5 y TAM debe tener al menos un valor de 8. Sin embargo, ten cuidado al asignar estos valores mínimos a las características. Estos valores suelen reducirse durante el juego y cuando cualquier característica baje a 3, se considera que el personaje está postrado en la cama, incapaz de abandonar su habitación. Peor aún, si cualquier característica se reduce a 0, el personaje está muerto. De este modo, incluso un valor de APA bajo puede ser peligroso debido al envejecimiento (ver «Fase de Invierno» en el Capítulo 5) y a las heridas (ver «Heridas y Curación» en el Capítulo 6).

MODIFICADORES CULTURALES

La cultura original de tu personaje modificará sus características. Esta modificación se aplica después de que se hayan asignado los valores iniciales. Tu primer personaje es britano y por ello recibe una bonificación de +3 a CON.

CARACTERÍSTICAS DERIVADAS

Algunas de las puntuaciones de un personaje se calculan en base al valor de las características principales.

Daño: El valor de Daño de un personaje refleja su potencial para dañar a un enemigo. El valor obtenido de la fórmula siguiente indica el número de dados de seis caras que tira el jugador cuando su personaje golpea con éxito algo o a alguien, ya sea con una espada o con otra arma pesada.

$\text{Daño} = (\text{TAM} + \text{FUE})/6$ [el resultado es el número de d6 que se tiran para calcular el daño realizado]

Velocidad de Curación: La Velocidad de Curación de un personaje indica el número de Puntos de Golpe que puede recuperar un personaje en una semana de tiempo de juego, siempre que la pase descansando. Consulta la sección «Salud y heridas» en el Capítulo 6.

$$\text{Velocidad de Curación} = (\text{CON} + \text{FUE})/10$$

Velocidad: Este valor indica el número de metros por rondas de combate cuerpo a cuerpo que puede recorrer un personaje caminando con una armadura puesta. El valor de Velocidad también afecta a la distancia diaria recorrida caminando o a marcha forzada. Consulta el Capítulo 5 para más información sobre el movimiento.

$$\text{Velocidad} = (\text{FUE} + \text{DES})/10$$

Puntos de Golpe totales: Los Puntos de Golpe totales se usan en combate para determinar cuánto daño puede recibir un personaje antes de morir o caer inconsciente.

$$\text{Puntos de golpe totales} = \text{CON} + \text{TAM}$$

Inconsciente: Este valor es un umbral por debajo del cual un personaje cae inconsciente. Cada vez que los puntos de golpe actuales de un personaje caen por debajo de este valor, ese personaje cae al suelo sin sentido y queda fuera del juego. En muchos casos, esto puede salvarle la vida.

$$\text{Inconsciente} = \text{Puntos de Golpe totales} / 4$$

RASGOS FÍSICOS DISTINTIVOS

La APA de un personaje mide su aspecto relativo y determina si este es atractivo, hermoso o feo. Una característica de APA alta indica un personaje más atractivo, mientras que los números por debajo de 5 indican un personaje de escaso atractivo y posiblemente con una deformidad física.

Los rasgos físicos distintivos permiten establecer diferencias objetivas entre personajes con el mismo valor numérico. Una característica distintiva no es siempre una cualidad negativa, incluso para un personaje con un valor de APA bajo, aunque puedes querer que sea así. A continuación encontrarás algunas sugerencias que incluyen ideas para rasgos físicos tanto positivos como negativos.

El número de rasgos físicos que recibe tu personaje depende de su valor de APA, de acuerdo a la siguiente tabla.

Valor de APA	Número de rasgos físicos
5-6	3
7-9	2
10-12	1
13-16	2
+17	3

Una vez se obtenga el número de característica distintivas, los jugadores son libres de escoger los detalles específicos que mejor encajan con su personaje (la siguiente tabla ofrece algunas ideas y sugerencias). No obstante, es posible que el jugador simplemente desee tirar en la tabla de Detalle de Característica Distintiva.

Resultado d6 Rasgos físicos

- | | |
|---|--|
| 1 | Pelo (muy largo, rizado, pelirrojo, rapado, rubio, excesivamente peludo, barba enorme, prematuramente cano, lustroso, calvo, un corte particular, etc.). |
| 2 | Cuerpo (encorvado, fornido, jorobado, bastante peludo, alto, delgado, ancho de hombros, estrecho de hombros, muy musculoso, corpulento, achaparrado, piel suave, etc.). |
| 3 | Expresión facial (ojos brillantes, orgullosa, despectiva, altiva, sonrisa agradable, oculta tras la barba, dientes perfectos, adusta, alegre, estrábica, mirada penetrante, etc.). |
| 4 | Voz (ceceante, tartamudo, acento exótico, profunda, aguda, nasal, estridente, chillona, musical, potente, suave, fuerte, acento cerrado, etc.). |
| 5 | Rasgo facial (nariz noble, con cicatrices, bronceado, ojos negros, cejas pobladas, ojos profundos, pómulos altos, piel curtida, barba trenzada, orejas grandes, bigote poblado, nariz pequeña, manchas faciales, marca de nacimiento, etc.). |
| 6 | Extremidades (piernas cortas, bíceps grandes, un brazo más largo que otro, manos ásperas, uñas largas, manos y brazos peludos, piernas arqueadas, fofo, pies grandes, dedos largos, etc.). |

HABILIDADES

En **Pendragón** las habilidades definen las actividades que los personajes realizan comúnmente en el juego. El valor numérico, tanto de las habilidades normales como de las habilidades de combate, refleja la posibilidad de completar con éxito durante el juego cualquier acción relacionada con dicha habilidad. Los números altos indican mayores posibilidades de éxito. Sin embargo, como resultado de las diferentes experiencias vitales, no todos los personajes tienen la misma destreza en estas habilidades. No obstante, los personajes que han crecido en una misma cultura tendrán ciertas similitudes en sus capacidades.

Los valores de las habilidades de un personaje se obtienen de tres fuentes: su cultura, su estamento social y las elecciones individuales del jugador. Una vez tomadas estas decisiones, tu personaje tendrá las habilidades de un escudero de 21 años (o algo mayor) listo para ser nombrado caballero.

VALORES INICIALES

Los valores iniciales de las habilidades normales y de combate de un personaje están determinados por su entorno, especialmente por su cultura y el estamento social de su padre. En el sistema básico de creación de personajes, todos los personajes son de cultura britana y son hijos de un caballero consolidado.

En la hoja de personaje se incluyen todas las habilidades, por lo que solo necesitas escribir su valor numérico (¡utiliza un lápiz!). Los valores iniciales de las habilidades para hijos de caballeros britanos son los siguientes:

Administración 2, Bailar 2, Cantar 2, Cazar 2, Cetrería 3, Componer 1, Coquetear 3, Cortesía 3, Cultura Feérica 1, Cultura Popular 2, Heráldica 3, Intriga 3, Juegos 3, Leer (latín) 0, Navegación 1, Nadar 2, Oratoria 3, Percepción 5, Primeros Auxilios 10, Reconocer 3, Religión (escoge una) 2, Romance 2, Tocar (arpa) 3, Torneo 2.

Los valores iniciales de las habilidades de combate para hijos de caballeros britanos son los siguientes:

Batalla 10, Equitación 10, Espada 10, Lanza 6, Lanza de Caballería 10, Daga 5.

ELECCIONES DE HABILIDAD INDIVIDUAL

Durante su juventud, cada escudero descubre aquellas cosas que más le interesan e invierte todo el tiempo que puede practicándolas. El siguiente proceso permite al jugador escoger lo que más le interesaba a su personaje cuando era joven.

Existen unas cuantas limitaciones:

- ✦ Ninguna habilidad ni habilidad de combate puede superar un valor de 15 mediante este proceso.
- ✦ Ninguna característica puede superar el límite racial de tu personaje. El TAM de un personaje no puede aumentar después de los 21 años.
- ✦ Ningún rasgo puede superar un valor de 19 y ninguna pasión puede superar un valor de 20.
- ✦ No se puede aumentar ninguna habilidad no caballerescas (ver Capítulo 4). Por ejemplo, ningún personaje caballero puede tener la habilidad de Quirugía antes de comenzar el juego.
- ✦ Las habilidades individuales pueden aumentar en todos los pasos que se muestran a continuación. Por ejemplo, Cazar normalmente comienza con un valor de 2, pero en el paso 3 se puede subir a 7 y después, en el paso 8, puede recibir 8 puntos más y aumentar hasta 15.

El proceso para personalizar las habilidades de un personaje es el siguiente:

1. Escoge una habilidad caballerescas en la que destagues. Cambia su valor a 15. La habilidad de Espada es una opción útil y popular.
2. Escoge tres habilidades que no sean ni de combate (normales) ni Primeros Auxilios y cambia su valor a 10.
3. Mejora solo cuatro atributos individuales escogidos de entre los siguientes: valores de característica, rasgos, pasiones o habilidades. Mejorar una habilidad (o habilidad de combate) incrementa su valor en 5 puntos, mientras que mejorar una característica, rasgo de personalidad o pasión incrementa su valor en 1 punto. Así, por ejemplo, un personaje podría incrementar (i) su TAM, FUE y DES cada una en 1 punto y su habilidad de Hacha en hasta 5 puntos; o (ii) su rasgo de personalidad Enérgico y su pasión Amor (familia) ambos en 1 punto y sus habilidades de Equitación y Cazar en hasta 5 puntos. Se permite cualquier combinación de cuatro dentro de las restricciones anteriores.

- Añade 10 puntos más (de nuevo teniendo en cuenta las limitaciones indicadas), repartidos entre cualquier número de habilidades normales y de combate a tu elección.
- El resto de habilidades comienzan con el valor indicado en Valores Iniciales.

EXPERIENCIA PREVIA

Hasta ahora, tu personaje tiene 21 años y se ha ganado la reputación, los contactos y las habilidades mínimas que se necesitan para ser nombrado caballero. Puedes desear añadir algunos años a la edad de tu personaje antes de que comience el juego para permitirle ganar un poco de experiencia adicional pre juego.

Cada año adicional le da a tu personaje *dos* de los siguientes beneficios, aunque no puedes escoger el mismo beneficio dos veces el mismo año (*Nota*: Estos beneficios son similares, pero no iguales a los que se consiguen durante la Fase de Invierno del juego; ver Capítulo 5).

- Distribuye 1d6 puntos entre las habilidades de tu personaje. No se puede aumentar ninguna habilidad normal (no de combate) que tenga un valor inicial de 0 y ninguna habilidad puede superar un valor de 15.
- Añade 1 punto a cualquier rasgo (hasta un máximo de 19) o pasión (hasta un máximo de 20).
- Añade 1 punto a FUE, DES, CON o APA. Ninguna característica puede superar el valor máximo posible para un personaje de su cultura.

Nota: No puedes aumentar la edad de tu personaje en más de cinco años adicionales. ¡Recuerda apuntar en tu hoja de personaje que tu personaje es un año mayor cada vez que usas la opción de Experiencia Previa!

INFORMACIÓN ADICIONAL

No tienes que anotar todo lo que afecta o le sucede a tu personaje, pero *deberías*. Perderás mucho del impacto a largo plazo de jugar a este juego si no lo haces. **Pendragón** es un juego a largo plazo, con caballeros que arriesgan sus vidas por la Gloria. Dichas vidas se merecen el pequeño esfuerzo de una o dos palabras, o incluso de una pequeña sinopsis de una línea por cada una de sus aventuras.

GLORIA

Este espacio se reserva para mostrar la Gloria que ha acumulado tu personaje. Los personajes ganan Gloria a través de sus lazos familiares: cada hijo recibe Gloria igual a una décima parte de la Gloria de su padre (independientemente de si está vivo o no), que se calcula cuando el personaje comienza a jugar.

Asumiendo que no te plantees usar la «Historia de la familia en Salisbury» (ver Capítulo 3), determina esta cantidad ahora usando la siguiente fórmula:

Gloria Base Inicial: 6d6 +150

Si usas la «Historia de la familia en Salisbury», tu Gloria inicial se calcula usando dicha historia.

Cuando tu personaje es nombrado caballero, gana inmediatamente 1000 puntos de Gloria. Si tu director de juego practica la costumbre del Salto (ver «La Ceremonia de Inestitadura del Caballero» en este capítulo) entonces tu personaje puede haber saltado con éxito sobre su caballo después de haber sido nombrado caballero y su Gloria aumentará 10 puntos más).

Gloria en esta partida: La casilla «Gloria en esta partida» de tu hoja de personaje, situada justo debajo de la casilla de Gloria, se utiliza para llevar la cuenta de la nueva Gloria que se ha ganado durante la partida, pero que aún no se ha sumado a tu puntuación de Gloria porque todavía no ha llegado la Fase de Invierno. Consulta el Capítulo 5 para más información sobre cómo ganar Gloria.

ESCUDO DE ARMAS

Un escudo de armas es el diseño que lleva un caballero en la superficie exterior de su escudo. Este diseño sirve para identificar al caballero (y a veces a su linaje) cuando lleva una armadura completa y no se le puede reconocer de otro modo. La habilidad que permite identificar un escudo de armas se llama Heráldica. Un grupo de personas, llamados heraldos, dedican sus vidas a dominar esta habilidad.

Un caballero tiene derecho a llevar su propio escudo de armas. Si tu personaje no tiene listo un escudo de armas y tú no puedes inventarte uno sobre la marcha, se pueden solicitar armas provisionales y cabalgar durante un año con un escudo en blanco. Por otro lado, un escudero puede reservar su diseño con tiempo hablando con el Heraldo Real (es decir, con el director de juego).

Dibuja el escudo de armas que quieras o busca un diseño combinando *figuras* (elementos pictóricos) y *particiones* (diseños geométricos de fondo). Puedes combinar varias figuras y particiones en el mismo escudo de armas. El fondo de un escudo de armas sobre el que se coloca una figura se llama el *campo*.

Normalmente un escudo de armas incluye un color cromático y otro metálico. Los colores disponibles son rojo, verde, azul, violeta y negro. Los metales son la plata (blanco) y el oro (amarillo). También es posible tener «forros». En aras de la claridad, no uses una figura metálica sobre un campo metálico. Por ejemplo, si eliges una cruz de Lorena como figura y un fajado como campo, las barras del fajado pueden ser plata y azules, con una cruz negra, pero no negras y azules con una cruz plateada, ni plata y oro con una cruz azul.

Indica en cada sección el color deseado o, si lo deseas, rellénalas con lápices de colores. Asegúrate de no usar los mismos esquemas de color y armas que otros caballeros indicados este libro. Cada escudo de armas debe ser único porque si no, no estaría cumpliendo su propósito de identificar a un individuo. El Heraldo Real te informará si escoges de forma inadvertida un diseño que ya pertenece a otra persona.

Siéntete libre de inventar, cambiar y ser creativo con tus diseños heráldicos. Recuerda que el director de juego tiene siempre la última palabra con respecto a tu diseño. La simplicidad es la clave del diseño de escudos. El símbolo

debería ser fácilmente reconocible desde la distancia, porque si no, no habrá logrado su propósito.

PUNTUACIÓN EN JUSTAS

Este espacio se reserva para apuntar el resultado de cada justa realizada durante el juego. Comienzas con un 0 en cada categoría. Añade 1 punto a la columna de Victorias cada vez que tu personaje gane una justa y 1 punto a la columna de Derrotas cada vez que pierda una justa.

Estos recuentos se realizan principalmente como diversión para los jugadores y no afectan al juego a menos que el director de juego así lo desee.

CABALLOS

En este espacio podrás anotar las estadísticas de tus caballos más importantes. Tu personaje comienza con cuatro caballos y la suerte puede concederte otro más. Con el tiempo puedes llegar a acumular todo un establo.

Comienzas el juego con los siguientes caballos:

- + N° 1. Un caballo de batalla (tu caballo de guerra).
- + N° 2 y 3. Dos rocines (un rocín es un caballo pequeño para montar y también pueden transportar equipo), uno para el caballero y otro para su escudero.
- + N° 4. Una acémila (un caballo de carga que lleva equipo y provisiones).

Anota cada tipo de caballo y sus estadísticas al lado de cada número. Los personajes normalmente viajan en su rocín, para dejar que su caballo de guerra se mantenga fresco para usarlo en un combate.

En el Apéndice 2 encontrarás las estadísticas de cada tipo de caballo.

ESCUADERO

Después de ser nombrado caballero, el señor feudal de cada personaje le asignará un escudero. Para más información, consulta la sección «Escuderos» más adelante en este mismo capítulo.

EQUIPO TRANSPORTADO

Los personajes nuevos comienzan con ciertas posesiones comunes. Escribe los nombres de las piezas de equipo y los valores que se indican aquí en los espacios correspondientes de la hoja de personaje.

- + Cota de malla y escudo.
- + Dos lanzas, escudo y daga.
- + Ropas buenas (valor 1 £).
- + Equipo personal, equipo de viaje, equipo de guerra (ver «Equipo inicial» en el Capítulo 8).
- + Cuatro caballos (como se ha indicado anteriormente).

Esta lista asume que tu caballero comienza con recursos económicos normales. Si tu director de juego y tú decidís, por cualquier razón, que eres más o menos rico que el típico caballero vasallo, entonces consulta el Capítulo 8.

Ningún caballero jugador debe empezar el juego con las categorías de riqueza Indigente o Muy Rico.

POSESIONES ADICIONALES

Tu primer personaje puede tirar una vez en la Tabla 2-2 para averiguar cuál es su reliquia familiar, una posesión única. Si es necesario, invéntate de dónde viene y por qué la tienes. Muchas entradas son simplemente dinero, que puede utilizarse para conseguir equipo adicional (ver Capítulo 8) si el jugador lo desea.

Reliquias familiares: Para las reliquias familiares puedes inventarte una historia sobre cómo llegó tal objeto a manos de tu familia. Ten en cuenta que podría ser de parte de la familia de tu madre, un regalo de un señor agradecido, un trofeo de guerra, etc.

Tabla 2-2: Posesiones Adicionales

Resultado d20	Posesión
1	Dinero (3d20 denarios).
2-3	Dinero (3d20+100 denarios).
4-6	Dinero (1 £).
7	Dinero (1d6 £).
8	Reliquia familiar: reliquia cristiana sagrada (Tira 1d6: 1 dedo, 2 lágrimas, 3-4 pelo, 5 fragmento de hueso, 6 sangre). Si eres pagano, vuelve a tirar.
9	Reliquia familiar: antigua espada de bronce, valor 2 £ (modificador de +1 a la habilidad de Espada cuando se usa; se rompe en combate como si no fuera una espada).
10	Reliquia familiar: lanza bendita, valor 25 denarios (modificador de +1 a la habilidad de Lanza de Caballería, hasta que se rompa).
11	Reliquia familiar: silla de montar decorada, valor 1 £.
12	Reliquia familiar: anillo grabado, tira 1d6 para conocer su valor: 1-4 plata, valor 1 £; 5-6 oro, valor 2 £.
13	Reliquia familiar: brazalete, tira 1d6 para conocer su valor: 1-5 plata, valor 120 d.; 6 oro, valor 8 £.
14	Reliquia familiar: capa valiosa, valor 1 £ (tira 1d6 para conocer su origen: 1-2 Bizancio; 3 Germania; 4-5 Hispania; 6 Roma).
15	Una poción de curación mágica, sin precio (cura 1d6 de daño, una sola vez).
16-17	Un rocín extra.
18	Un segundo caballo de batalla.
19	Un corcel (un caballo veloz; ver Apéndice 2).
20	Tira dos veces más y vuelve a tirar en caso de volver a sacar resultados de 20.

ACONTECIMIENTOS ESPECIALES

Utiliza esta sección en la parte trasera de tu hoja de personaje para registrar las fechas en las que suceden

estos siete acontecimientos críticos en la vida de un personaje:

Nacimiento: La fecha de nacimiento de tu personaje.

Nombrado escudero: La fecha de nacimiento más 15 años y a quién sirvió como escudero, si es parte de la campaña.

Nombrado caballero: El año en el que tu personaje fue nombrado caballero y por quién. *Los personajes iniciales están a punto de ser nombrados caballeros.*

Nombrado señor: El año en el que tu personaje recibe un título de señor (si sucede).

Obtiene tierras: El año en el que un caballero mantenido se convierte en caballero vasallo. Tu personaje, al ser el hijo mayor de un caballero vasallo ya fallecido, obtendrá tierras cuando sea nombrado caballero.

Miembro de la Mesa Redonda: El año en el que tu caballero es aceptado en la Mesa Redonda, ¡un honor muy poco frecuente!

Muerte: El año en el que muere tu personaje. Es útil si has creado una familia para tu personaje.

FAMILIA

Registra la información de tu familia en los espacios indicados para ello en la parte trasera de tu hoja de personaje.

Matrimonio: El año en que tu personaje se casa, si lo hace.

Nombre de la esposa: El nombre de la esposa de tu personaje. Ningún caballero comienza el juego casado. Sin embargo, el matrimonio es una parte importante de la historia de **Pendragón** y la mayoría de los personajes caballeros deben querer casarse. Consulta los Capítulos 6 y 7 para más información sobre el matrimonio y tu personaje.

Testamento: Escribe el nombre o la relación de la persona a la que tu personaje ha nombrado como heredero de su propiedad (normalmente es suficiente con escribir «Familia»). Ten en cuenta que solo se heredan los *prestimonios vitales*, los *prestimonios temporales* vuelven a pertenecer al señor una vez que ha fallecido el receptor. Si no se escribe nada aquí, todo pasa al señor.

Nacimiento de los hijos: La fecha de nacimiento y nombre de los hijos de tu personaje. Los índices de mortalidad infantil son bastante altos, por lo que es bastante probable que uno o más de estos hijos no sobrevivan hasta la mayoría de edad.

PECULIARIDAD FAMILIAR

La Peculiaridad Familiar es una característica inusual que reciben todos los miembros de la familia de tu padre. Tira en la tabla que se muestra a continuación (esto se decide de manera aleatoria, aunque el resto de componentes de tu personaje los elijas tú) y después dale la vuelta a la hoja de personaje y añade el valor a la habilidad apropiada. Esta bonificación puede violar las reglas de limitaciones que se han establecido anteriormente, de modo que una habilidad podría superar un valor de 15 o quizás incluso de 20.

La Peculiaridad Familiar se transfiere a través de la línea paterna y se pasa a todos los hijos varones de la familia.

Así, tus hermanos e hijos también tendrán esta peculiaridad (tus hermanas e hijas tienen sus propios dones femeninos procedentes de la parte materna de la familia, como se indica más adelante en este capítulo).

Tabla 2-3: Peculiaridades Familiares

Resultado d20	Peculiaridades
1-2	Bueno con los caballos (+5 Equitación).
3	Excelente voz (+10 Cantar).
4-7	Sentidos agudos (+5 Percepción).
8	Se siente como en casa en la naturaleza (+5 Cazar).
9	Pies ligeros (+10 Bailar).
10	Curador natural (+5 Primeros Auxilios).
11	Encantador por naturaleza (+10 Coquetear).
12	Nunca olvida una cara (+10 Reconocer).
13	Sorprendentemente deductivo (+5 Intriga).
14	Nada como una nutria (+10 Nadar).
15	Orador natural (+10 Oratoria).
16	Músico natural (+15 Tocar [escoge un instrumento]).
17	Bueno con las palabras (+15 Componer).
18	Amor por los escudos de armas (+10 Heráldica).
19	Bueno con las aves (+15 Cetrería).
20	Astuto (+10 Juegos).

TIERRAS

Tu personaje comienza como el hijo mayor de un caballero terrateniente ya fallecido. Anota el nombre de sus tierras aquí, es el mismo lugar que el de residencia. Si adquiere más tierras a medida que el juego avance, anota aquí cada señorío o dominio de más extensión por nombre. Apunta el número de señoríos que tienen los dominios mayores.

EQUIPO EN CASA

Los caballeros a menudo acumulan denarios, libras, armas extras, monturas adicionales, bienes suntuosos, etc. Si tu personaje no quiere llevar todas estas cosas donde quiera que vaya, anótalas aquí.

EJÉRCITO

Uno de los factores más importantes del juego es saber cuántos caballeros podrías llamar para que te ayudaran en una crisis.

Caballeros de la familia: Aquellos de tus parientes que sean caballeros, ya sean tíos, hermanos u otro tipo de familiares. Anótalos como caballeros viejos (mayores de 55 años), maduros (35-55) o jóvenes (unos 20-35). Por el momento solo se necesita saber el número disponible de cada tipo, no sus nombres individuales u otra información.

Determina el número de caballeros de tu familia con las siguientes tiradas y anota los números en la parte trasera de la hoja de personaje.

Caballeros viejos: 1d6-5

Caballeros maduros: 1d6-2

Caballeros jóvenes: 1d6

Suma los tres números resultantes, más un caballero joven (tu personaje) para saber el número total de caballeros de la familia.

Vasallos: Los personajes iniciales nunca son señores que tienen a otros caballeros como vasallos. Deja este espacio en blanco por el momento. Si tu personaje adquiere vasallos durante la campaña, anótalos aquí. Estos caballeros están obligados a acudir a combatir si se les convoca y probablemente también serán aliados cercanos de tu caballero.

Otros hombres del linaje: Otros hombres de tu familia que, aunque no sean caballeros, pueden ser útiles en una lucha. Nunca están bien armados y por lo general no son muy habilidosos a la hora de luchar, pero al menos no huirán inmediatamente cuando sean atacados. Como parientes que son, tienen mucho que ganar en cualquier victoria familiar.

Número total: 2d6 + 5

Leva: La leva está compuesta por todos los hombres físicamente capacitados de tu(s) señorío(s). Aunque la población total de un señorío inicial es de unas 420 personas, esto incluye únicamente a unos 100 hombres (o menos) físicamen-

te capacitados, aparte de los caballeros y escuderos. No se puede convocar a todos estos campesinos para luchar.

Para facilitar las cosas, este es el número de levass que se prevé de cada señorío. Si tu personaje consigue más señoríos, vuelve a tirar los dados por cada nuevo dominio y escribe aquí la suma total de los resultados. ¡Un caballero con muchos señoríos puede llamar a filas a una gran leva!

Tu director de juego decide lo efectivos que son los hombres de tu leva en combate, pero por lo general serán soldados pobres (el Apéndice 2 incluye estadísticas de juego de varones campesinos adultos).

Número total: 5d20

RECOMPENSAS DE GLORIA ANUALES

Cada Fase de Invierno tu caballero recibe Gloria por comportarse de forma caballeresca, adecuada y/o religiosa y por poseer tierras. Esta sección te ayuda a llevar las cuentas de estas recompensas anuales de Gloria.

Consulta el Capítulo 5 para más información sobre la Gloria y la Fase de Invierno.

HISTORIA

Utiliza esta sección para registrar los eventos de importancia en la vida de tu personaje. Pon la fecha al principio de cada línea (indicar el año suele ser suficiente, en lugar del día y el mes, dado que la mayoría de los personajes solo se ven involucrados en una aventura por año). Al final de cada línea hay una columna para escribir la nueva Gloria que se



ha recibido en la aventura y una columna para anotar el total de Gloria que ha recibido tu personaje en ese punto del juego.

Después de experimentar varias aventuras con unos cuantos personajes, empezarás a percibir la historia y el ritmo que rodea a la saga artúrica y tu personaje crecerá hasta convertirse en parte de su historia.

CONCLUSIÓN

Si has seguido las instrucciones de este capítulo, ahora tendrás un personaje listo para jugar. Dicho personaje es un escudero de 21 años o más, que tiene los contactos, las habilidades y la reputación necesarios para convertirse en un caballero tan pronto como comience el juego.

Los eventos reales que llevan a su nombramiento, y especialmente la ceremonia, es mejor que se desarrollen durante el juego.

La importancia de la caballería

Ser caballero es un honor raro y extraordinario, demasiado importante como para otorgárselo de forma automática a los personajes. En cambio, la ceremonia debe ser parte de una partida, en la que cada jugador hable como si fuera su

personaje cuando pronuncia su juramento de caballería. Si este es el primer caballero del jugador, este juramento pueden ser las primeras palabras que pronuncia «dentro del personaje» (el juramento aparece en el cuatro de texto «La ceremonia de investidura de un caballero»).

Los caballeros iniciales reciben 1000 puntos de Gloria en cuanto son nombrados caballeros. A partir de este momento están autorizados a usar el título honorífico «sir» delante de su nombre y también pueden tener un escudo de armas heráldico.

Ten en cuenta que se asume que los nuevos personajes tienen contactos en la corte que les patrocinan apropiadamente, así como que su señor necesita otro caballero.

NUEVAS CAMPAÑAS

Si tú, como director de juego, estás empezando una nueva campaña, deberías familiarizarte con las aventuras del Apéndice 3 y dirigir la «Aventura de introducción» una vez que todos hayan terminado sus personajes. En el momento apropiado, realiza la ceremonia de nombramiento para todos los personajes de la campaña, que tendrán el mismo señor y tierra natal y, por lo tanto, un importante vínculo común.

CAMPAÑAS EN MARCHA

Si tu nuevo personaje se está uniendo a una campaña en marcha en la que los otros personajes ya son caballeros,



LA CEREMONIA DE INVESTIDURA DE UN CABALLERO

La iniciación en la caballería es una ocasión solemne que ocurre una sola vez en la vida de cada caballero. A menudo varios escuderos son armados caballeros a la vez y el orden en el que se les nombra depende de la importancia de sus padres. El director de juego decide quién tiene preferencia.

La ceremonia se realiza siempre con toda su panoplia. Esto significa que el señor se sienta sobre su sitio o trono, se despliegan los estandartes, los cortesanos acuden con sus mejores ropas y los heraldos hacen los anuncios.

Para los personajes iniciales, el NOBLE es el conde de Salisbury.

HERALDO: [NOMBRE DEL CANDIDATO], adelantaos y arrodillaos ante el trono.

(Un sirviente coloca cerca la espada, la armadura, el escudo y las espuelas.)

HERALDO (lee): Que todos los hombres sepan que yo, [NOMBRE DEL NOBLE] he decidido elevar a [NOMBRE DEL CANDIDATO] en virtud de su honor, lealtad, valor y habilidad con las armas, al alto rango de caballero.

HERALDO: [NOMBRE DEL CANDIDATO], ¿juráis y reconocéis a [NOBLE] como vuestro verdadero y legítimo señor feudal?

CANDIDATO: Así lo juro.

HERALDO: ¿Juráis también lealtad a Uther Pendragón, para defenderle y obedecerle hasta que deje el trono o la muerte os lleve?

CANDIDATO: Así lo juro.

(El NOBLE se levanta y se acerca al CANDIDATO)

NOBLE: Que este sea el último golpe que recibís sin dar justa respuesta.

(El NOBLE le da la pescozada, golpeando al CANDIDATO en la cara o en el hombro, algunas veces con la fuerza suficiente como para tirarlo al suelo. El CANDIDATO se arrodilla delante de su señor, colocando sus manos unidas y levantadas frente a él. El NOBLE coloca sus manos sobre las del caballero.)

HERALDO (al CANDIDATO): Repetid conmigo: «Yo, [NOMBRE DEL CANDIDATO], juro solemnemente y prometo mi espada a [NOBLE], mi señor feudal, para defenderle y obedecerle hasta que abandone sus tierras o la muerte me lleve, y mantener el honor de la caballería.

CANDIDATO: *(Repite esas palabras).*

NOBLE: Y yo, por mi parte, juro defender y honrar a [NOMBRE DEL CANDIDATO] como se merece un verdadero caballero. *(El NOBLE recibe la espada y toca al CANDIDATO ligeramente en ambos hombros con ella).* Te nombro sir [NOMBRE DEL CANDIDATO]. Recibe ahora tus espuelas *(recibe las espuelas)*, tu derecho a armas apropiadas *(recibe el escudo)*, y toma esta, mi espada *(le ciñe la espada)* a tu lado, para servirme y defenderme bien. Levantaos, sir Caballero.

Ceremonias complementarias

Además de la ceremonia normal de investidura, existen ceremonias adicionales que se pueden celebrar siguiendo la costumbre regional o los deseos del señor.

Anteriormente: La vigilia

Los señores religiosos pueden usar una ceremonia más elaborada. Normalmente, el caballero pasa la noche anterior a la ceremonia en vela, orando y meditando. La espada, armadura, escudo de armas y espuelas que va a vestir como caballero se colocan sobre el altar para que reciban la bendición de Dios o del santo favorito del caballero. Un sacerdote u obispo reparte bendiciones y el caballero hace juramento de proteger a la Iglesia.

En este ritual el candidato debe vestirse con unos ropajes especiales que simbolizan su futuro como caballero. En este caso, su sobreveste blanca simboliza la pureza; su túnica, calzas y zapatos negros denotan muerte; su capa roja recuerda a la sangre (tanto la que será derramada como la que corre por las venas de un noble); y su cinturón blanco denota la castidad de un buen cristiano.

El director de juego puede hacer que el jugador haga tiradas de Enérgico (para ver si el escudero permanece despierto) y Espiritual (para ver si reza adecuadamente).

Posteriormente: El salto

Muchas regiones siguen un ritual informal que se realiza inmediatamente después de que la ceremonia de investidura haya terminado. El nuevo caballero, con sus armas y armadura, sale fuera y salta sobre la silla de su caballo. Si consigue saltar correctamente, se felicita y honra al caballero, pero si falla, todo el mundo se ríe. No se le da más importancia al rito.

En **Pendragón** algunos señores siguen esta costumbre. Para ver si tu personaje tiene éxito, tira 1d20. Si el resultado que se obtiene es igual o inferior a la DES del personaje, tiene éxito, y gana 10 puntos adicionales de Gloria.

Ceremonia corta

La investidura de un caballero puede realizarse sin tanta pompa y ceremonia como se ha descrito. Esta ceremonia, por ejemplo, se puede usar en el campo de batalla, para ascender a alguien de forma instantánea.

NOBLE: Arrodillaos ante mí, [NOMBRE DEL CANDIDATO]. *(El CANDIDATO se arrodilla).* ¿Me reconocéis como vuestro verdadero y legítimo señor feudal?

CANDIDATO: Así lo juro.

NOBLE: ¿Me juráis lealtad a mí y comprometéis vuestra espada a mí, para estar siempre a mi servicio?

CANDIDATO: Así lo juro.

HERALDO: Repetid conmigo: «Yo, [NOMBRE DEL CANDIDATO] juro solemnemente y comprometo mi espada con [NOBLE], mi señor feudal, para defenderle y obedecerle hasta que abandone sus señoríos o la muerte me lleve, y mantener mi honor de caballero».

CANDIDATO: *(Repite esas palabras).*

NOBLE *(tomando la espada del CANDIDATO)*: Entonces os nombro sir [NOMBRE DEL CANDIDATO], y os devuelvo esta, mi espada, para que la blandáis en mi nombre. Levantaos, sir Caballero.

tan pronto como hayas terminado tu personaje, el director de juego anunciará una sesión de la corte y llevará a cabo la ceremonia de nombramiento, con el resto de caballeros jugadores como testigos.

Si el resto de caballeros jugadores están en medio de una aventura en cualquier otra parte y no puede ir a la corte, el director de juego debe interrumpir la acción el tiempo suficiente para dirigir la ceremonia de nombramiento con personajes no jugadores como testigos.

Presentar a tu personaje

Una vez que los caballeros han sido nombrados, pero antes de que comience la primera aventura, todo el mundo suele presentar a su personaje. A continuación tienes dos de estas descripciones de dos caballeros que aparecen a lo largo de este libro en ejemplos de juego. Son el joven sir Ambrut (un personaje jugador nuevo) y su señor, sir Yvane (un personaje jugador veterano).

Primer jugador: «Sir Ambrut es un caballero mantenido de sir Yvane le Cour, un barón que sirve al Rey de Listeneisse. Ambrut tiene 22 años, viste muy bien y tiene una piel pálida y una voz profunda. No es especialmente espiritual, pero conserva las virtudes cristianas. Tiene la Gloria de un caballero Normal. Está orgulloso de ser el mayor de cuatro hermanos que son los líderes de su clan familiar. Su padre, el famoso sir Ambrut del Halcón Blanco, murió heroicamente hace unos años en la batalla del Río Tribut».

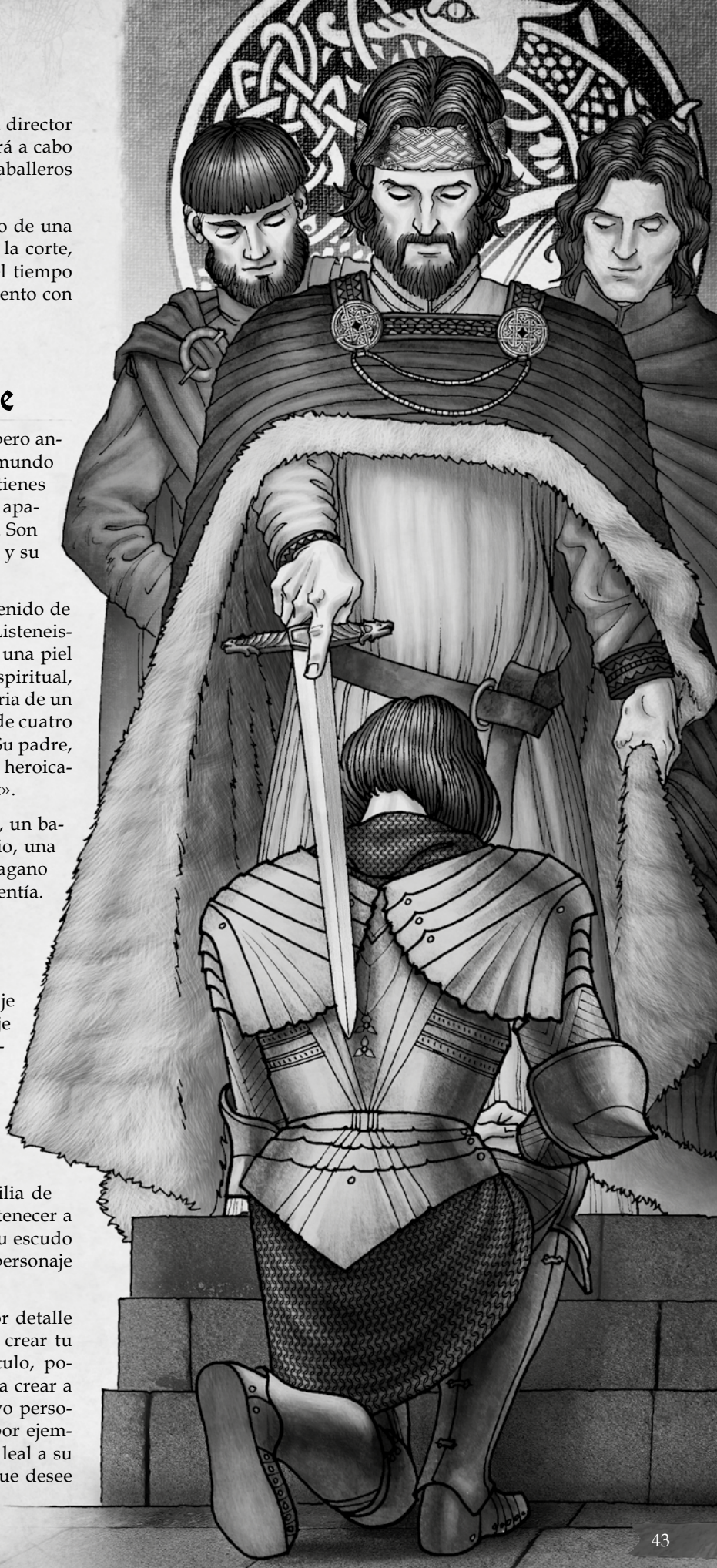
Segundo jugador: «Yo juego con sir Yvane le Cour, un barón de Listeneisse, de 29 años. Tiene el pelo rubio, una sonrisa radiante y una barba trenzada. Es un pagano devoto, pero discreto. Es famoso por su gran valentía. Tiene la Gloria de un caballero Notable»

UN SEGUNDO PERSONAJE

Todo jugador debería tener un segundo personaje listo para jugar. A veces sucede que el personaje principal queda incapacitado y no puede continuar la aventura. En tal caso, el segundo personaje entra en juego, ya sea porque se lo han encontrado cerca o ha cabalgado desde la retaguardia a tiempo para unirse a la expedición y vengar las heridas de su familiar.

Ya que este juego da tanta importancia a la familia de los personajes, tu segundo personaje debería pertenecer a la misma familia que el primero. De este modo, su escudo de armas y su historia serán similares y el nuevo personaje sabrá las cosas que sabía el primero.

En el siguiente capítulo se examinarán con mayor detalle las familias de los personajes jugadores. Si para crear tu primer personaje utilizas únicamente este capítulo, podrías considerar utilizar el siguiente capítulo para crear a este personaje secundario. De este modo, el nuevo personaje tendrá ciertas diferencias con el principal, por ejemplo, quizás si es religioso en lugar de gentil, más leal a su familia que a su señor o cualquier otro cambio que desee





HOJA DE PERSONAJE CABALLERO

JUGADOR: _____

DATOS PERSONALES

Nombre UN CABALLERO NORMAL

Edad _____ Hijo número _____

Lugar de nacimiento _____

Cultura _____ Religión CRISTIANO ROMANO

Señor _____

Estamento actual _____

Lugar de residencia actual _____

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bonificación por caballero gentil [•] (total=80+) _____

Bonificación por religión (los rasgos subrayados a 16+) _____

- | | | | | | |
|-------------------------------------|-----------|----------|-----------|------------|--------------------------|
| ☐ Casto | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Lujurioso | ☐ |
| • ☐ Clemente | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Cruel | ☐ |
| ☐ Confiado | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | Suspica | ☐ |
| • ☐ Enérgico | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Perezoso | ☐ |
| ☐ Espiritual | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | Terrenal | ☐ |
| ☐ Frugal | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Sibarita | ☐ |
| ☐ Generoso | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Egoísta | ☐ |
| ☐ Honesto | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | Falso | ☐ |
| ☐ Indulgente | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | Vengativo | ☐ |
| • ☐ Justo | <u>16</u> | <u>1</u> | <u>4</u> | Arbitrario | ☐ |
| • ☐ Modesto | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Orgullosa | ☐ |
| ☐ Prudente | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | Temerario | ☐ |
| • ☐ Valiente | <u>15</u> | <u>1</u> | <u>5</u> | Cobarde | ☐ |

Rasgo dirigido _____ ☐

Rasgo dirigido _____ ☐

PASIONES

Lealtad (señor) (15) 16 ☐

Amor (familia) (15) 16 ☐

Hospitalidad (15) 15 ☐

Honor (15) 16 ☐

ODIO (SAJONES) 11 ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

EQUIPO TRANSPORTADO

Tipo de armadura [____ puntos] _____

Ropas [____ Valor en libras] _____

☐ Equipo personal [en caballo n°] _____

☐ Equipo de viaje [en caballo n°] _____

☐ Equipo de guerra [en caballo n°] _____

CARACTERÍSTICAS

TAM 13 (Derribo)

DES 12

FUE 12

CON (+3) 14 (Herida Grave)

APA 12

Daño [(FUE+TAM)/6] 4 d6

Vel. de curación [(FUE+CON)/10] 3

Velocidad [(FUE+DES)/10] 2

Puntos de Golpe (TAM+CON) 27

Inconsciente (PG/4) 7

RASGOS FÍSICOS

ALTO, DELGADO

HABILIDADES

Administración (2) 2 ☐

Bailar (2) 2 ☐

Cantar (2) 2 ☐

Cazar (2) 3 ☐

Cetrería (3) 3 ☐

Componer (0) 1 ☐

Coquetear (3) 3 ☐

Cortesía (3) 10 ☐

Cultura Feérica (1) 1 ☐

Cultura Popular (2) 2 ☐

Heráldica (3) 3 ☐

Intriga (3) 3 ☐

Juegos (3) 3 ☐

Leer (LATÍN) (0) 0 ☐

Nadar (2) 2 ☐

Navegación (1) 1 ☐

Oratoria (3) 3 ☐

Percepción (5) 10 ☐

Primeros Auxilios (10) 10 ☐

Reconocer (3) 10 ☐

Religión (CRISTIANISMO ROMANO) (2) 2 ☐

Romance (2) 2 ☐

Tocar (FLAUTA) (3) 3 ☐

Torneo (5) 5 ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

ESCUDERO

Nombre _____

Edad _____

Primeros Auxilios (6) ☐

Batalla (1) ☐

Equitación (6) ☐

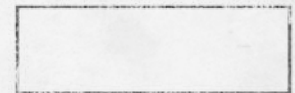
_____ ☐

_____ ☐

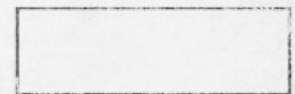
_____ ☐



Gloria



Puntos de Golpe Actuales



Heridas _____

☐ Necesita Quirugía

HABILIDADES DE COMBATE

Batalla (10) 10 ☐

Equitación (10) 13 ☐

HABILIDADES DE ARMAS

Espada (10) 15 ☐

Lanza de Caballería (10) 13 ☐

Lanza (6) 9 ☐

Daga (5) 5 ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

PUNTUACIÓN EN JUSTAS

Victorias _____ Derrotas _____

CABALLOS

MEJOR CABALLO DE GUERRA (nº1)

Tipo _____

Daño _____ Velocidad _____

Armadura _____ PG _____

TAM _____ CON _____ DES _____

Raza _____

OTROS CABALLOS

De montar (nº2) _____ Velocidad _____

Del escudero (nº3) _____ Velocidad _____

(nº4) _____ Velocidad _____

(nº5) _____ Velocidad _____

el jugador. También puede ser más joven o más viejo y, de ese modo, empezar el juego con más o menos experiencia, Gloria y habilidades.

Algunas veces el personaje secundario termina siendo más interesante para su jugador que el personaje inicial y el director de juego debe permitir que cambie. Después de todo, lo importante es divertirse.

Personajes pregenerados

Para crear un personaje de forma inmediata, copia la información del caballero pregenerado que elijas en una copia de la hoja de personaje que encontrarás en este libro. Fíjate en que estos personajes tienen solo el equipo básico y no cuentan con pertenencias como reliquias o dinero extra.

Por simplicidad, los personajes pregenerados tienen todos los siguientes datos, que son similares a los de cualquier personaje inicial:

Tierra natal: Salisbury

Cultura: Britana

Clase del padre: Caballero vasallo

Señor: Roderick, Conde de Salisbury

Residencia actual: Corte

Edad: 21

Año de nacimiento: 464

Gloria: 175

Escudero

Nombre: A elección del jugador

Edad: 15

Primeros Auxilios: 6

Batalla: 1

Equitación: 6

Una habilidad adicional: 5

Equipo

Tipo de armadura: 10 puntos

Escudo, espada, daga y dos lanzas

Ropas: Valor 1 £

Equipo personal

Equipo de viaje

Equipo de batalla

Caballos

Caballo de batalla.

2 rocines.

Acémila.

Observa que «Estamento actual» está en blanco, porque estos personajes pronto se convertirán en caballeros.

CABALLERO NORMAL

Este joven (como toda su familia, los Pordefecto) es normal en todos los aspectos típicos para alguien de su

ESCUDEROS TEMPORALES

Históricamente, un escudero era asignado a un único caballero, para el que trabajaba hasta su muerte, su destitución o hasta que fuera nombrado caballero. Sin embargo, algunas veces un escudero o un caballero de un jugador no pueden participar en alguna aventura. Para permitir que el juego continúe, se puede jugar con un caballero sin escudero, un escudero sin caballero o se puede tomar prestado a un escudero para una aventura.

Tomar prestados escuderos ignora la costumbre histórica de asignar escuderos a individuos concretos. Sin embargo, basándonos en un ejemplo tomado de la Búsqueda del Grial de Malory, lo hemos adoptado. De este modo, en **Pen-dragón** algunas veces los escuderos están ligados temporalmente a cualquier caballero que los necesite en ese momento. Estos escuderos deben mantenerse leales a sus caballeros actuales como si fueran sus propios maestros y también deben realizar para ellos todas las tareas de un escudero.

tierra natal y su cultura. Como hijo mayor de la familia (igual que todos los personajes iniciales), obtendrá el control del muy ordinario señorío Pordefecto, al sureste de Sarum, cuando sea armado caballero. El joven Pordefecto es bien conocido por su Frugalidad, pero aparte de eso no tiene ninguna reputación extraordinaria, solo tiene una antipatía normal hacia los sajones. Al ser bastante normal, como los personajes iniciales, también se beneficia de no tener defectos o debilidades importantes. Como muchos otros escuderos experimentados, Pordefecto ha escogido concentrarse en su habilidad de Espada.

Escoge este personaje si deseas comenzar el juego de forma simple y aprender las reglas sin que tu personaje te dé ninguna sorpresa.

CORTESANO

Este joven planea obtener renombre en la corte a través de la Cortesía y la Intriga. Aunque es simplemente normal en combate, destaca especialmente en las situaciones de corte. Es conocido por todos por ser Justo.

Escoge este personaje si estás interesado en obtener Gloria derivada tanto de la interpretación como del combate. Puede actuar como portavoz del resto del grupo (y quizá incluso como su señor) y seguro que se le dan bien las damas (fíjate en su Apariencia).

MAESTRO DE LA CAZA

Este joven desea perseguir a todas las grandes bestias de Britania. Ha estudiado las habilidades importantes para la caza y también es famoso por ser muy Enérgico. Observa que tiene un corcel como montura principal en lugar del caballo de batalla habitual, por lo que su caballo es más rápido, pero también hace ligeramente menos daño que el habitual.

Escoge este personaje si deseas ganar Gloria en las cacerías y en el combate letal. El maestro de la caza está algo menos orientado a la interpretación que el cortesano y representa un buen término medio.

LUCHADOR

Este fiero y joven guerrero es grande, fuerte y simple. Ya exhibe las cicatrices de muchas luchas a pesar de tener solo 21 años. Es famoso por ser Temerario por naturaleza y tiene la Constitución suficiente para sobrevivir a la mayoría de heridas sin sufrir apenas consecuencias permanentes.

Escoge este personaje si tu interés principal es el combate. Sin embargo, no está pensado para hacerlo muy bien en casi cualquier otra situación.

Escuderos

La mayoría de las campañas de **Pendragón** prescinden de personajes jugadores escuderos, simplemente son personajes no jugadores que están siempre presentes pero que rara vez son importantes. Sin embargo, algunas veces tu caballero necesita los servicios de un escudero.

El éxito de un escudero a la hora de cumplir con sus obligaciones se determina fácilmente haciendo una tirada de Escudero (ver a continuación). Aparte de eso, es importante conocer los siguientes datos sobre los personajes no jugadores escuderos:

Nombre: Si conoces el nombre de tu escudero, tienes la base de un personaje (normalmente tu escudero es el hijo menor de alguno del resto de vasallos de tu señor o quizá el hijo de uno de los vasallos de sus aliados).

Edad: Normalmente 15 al comenzar, pero puede llegar a tener 20. Cuando un escudero cumple los 21, normalmente es nombrado caballero, momento en que requerirás los servicios de un nuevo escudero de 15 años.

La tirada de Escudero: La edad del escudero se utiliza como una mecánica simple llamada la tirada de Escudero, la cual se realiza en cualquier momento en el que se deba asumir que el escudero ha llevado a cabo sus obligaciones, con la planificación apropiada, mientras está sometido a estrés. Por ejemplo, si un caballero necesita una nueva lanza en la gran melé de un torneo, tirará contra la edad de su escudero con un d20. Si la tirada tiene éxito, el caballero conseguirá su lanza al momento (asumimos que el escudero ya tenía sabiamente una lanza extra a mano). Si no, el caballero tendrá que esperar a la siguiente ronda de combate para intentarlo de nuevo. La tirada de Escudero se puede utilizar en otras situaciones, como por ejemplo para saber si el escudero ha dejado brillante la armadura del caballero cuando el rey llega de visita para inspeccionar el castillo.

En algunas ocasiones, una simple tirada de Escudero no parece apropiada o el escudero exige más definición. Por eso se proporcionan las habilidades típicas de un escudero britano: Primeros Auxilios 6, Batalla 1, Equitación 6; y cualquier otra habilidad a 5. Estas son las habilidades que

más suele necesitar el escudero de un caballero guerrero y las que con mayor posibilidad serán significativamente diferentes de la edad del escudero.

Caballo: El segundo rocín del caballero. Cuando desmontan al caballero o pierde su montura de algún otro modo, puede usar el caballo de su escudero como sustituto.

PERSONAJES JUGADORES ESCUDEROS

A veces es divertido, educativo o útil y relevante tener jugadores que interpreten a escuderos. Todos los personajes iniciales comienzan como escuderos, sin embargo la mayoría son nombrados caballeros de forma inmediata. No obstante, aquellos que por cualquier razón no cumplen los requisitos para ser nombrados caballeros, deben seguir siendo escuderos, al menos durante un tiempo.

Los escuderos son aprendices de caballeros que actúan como sirvientes mientras reciben entrenamiento trabajando. Son nobles en ciernes que normalmente planean convertirse en caballeros algún día. Los escuderos deben demostrar su valía a sus maestros caballeros para cumplir los requisitos de la caballería. Cuando un puesto de caballero queda disponible, los escuderos se presentan a sus futuros señores para que los acepten.

No es raro que hombres de avanzada edad todavía sean escuderos, especialmente si no son de sangre noble o hijos de caballeros. No es una deshonra servir como escudero toda la vida: Gouvernail sirvió a sir Tristán hasta la muerte del caballero. Es un gran honor ser un escudero, incluso si se es uno de los muchos escuderos de un caballero famoso.

Un caballero puede tener varios escuderos al mismo tiempo. El escudero principal, llamado el «escudero del cuerpo», está al mando del resto de escuderos y tiene tanto las responsabilidades como los beneficios de este puesto. Normalmente es el único escudero que acompaña al caballero a la batalla.

Por el bien del juego de rol, un caballero y su escudero deberían ser interpretados por personas diferentes si ambos son personajes jugadores. Cuando una persona interpreta a los dos, la pareja trabaja con una unidad poco natural, creando una ventaja injusta con respecto a los jugadores que tienen personajes no jugadores escuderos y agolpan personajes relativamente poco importantes en los escenarios para caballeros. Aún peor, un jugador autoritario podría hacer que sus dos personajes discutieran entre sí durante una partida, lo que supondría una enorme pérdida de tiempo.

REQUISITOS

Para convertirse en escudero, una persona debe ser aceptada como tal por un caballero. Debe jurar obedecer al caballero como a su señor y otorgarle toda su lealtad. Debe aceptar poner su cuidado y protección en manos del caballero.

Cada caballero particular también puede tener requisitos adicionales, como una preferencia por ciertas actitudes, religión, cultura o habilidades específicas. Estos son requisitos estrictamente personales que varían con cada individuo y, por supuesto, se le pueden imponer al escudero.

OBLIGACIONES

Un escudero, simplemente, debe hacer todo aquello que le pida su caballero. Los quehaceres típicos que todos los escuderos deben realizar son, entre otras, atender a los caballos, afilar armas, pulir armaduras, ayudar a colocar la armadura, llevar mensajes, preparar y entregar armas de repuesto, entregar un caballo al caballero, ocuparse de los prisioneros en el campo de batalla, llevar recados, permanecer de guardia, servir al caballero en un banquete, rescatar y sacar del campo de batalla a un caballero herido y luchar cuando se le ordene.

BENEFICIOS

Los escuderos reciben bienes, entrenamiento, consejo y protección de sus caballeros. Los bienes incluyen ropas, caballos, armas, armaduras y todo lo que necesiten o sustento. El entrenamiento se obtiene a partir de la experiencia de juego, tal y como se detalla en las reglas de experiencia. Los escuderos reciben comida del caballero, según esté disponible y sea apropiado. A menos que el caballero esté en la alcoba de una dama, el escudero puede esperar un alojamiento comparable al del caballero.

El caballero debe trabajar y luchar para proteger a su escudero y no puede arriesgar la vida de este innecesariamente. Este es un juicio subjetivo que realiza el caballero y una cuestión de confianza para el escudero. A muchos escuderos les irrita que les dejen atrás y prefieren tener la oportunidad de luchar contra un enemigo y ganar experiencia. Otros agradecen la protección.

Los escuderos, como la clase más baja de nobles y caballeros en ciernes, pueden tener un rescate en caso de ser capturados de 6 £.

Mujeres en Pendragón

Las mujeres tienen ciertos papeles en el mundo artúrico que los hombres no pueden cubrir. Aun así, **Pendragón** está basado en la literatura artúrica: para ser fiel a las fuentes originales, los papeles de los personajes femeninos están limitados a aquellos que se pueden encontrar en la literatura y la historia. El juego básico no se aparta de este camino para ser políticamente correcto o moderno, estas concesiones se dejan para futuros suplementos. De este modo, este capítulo se ocupa de los papeles tradicionales de las mujeres en la sociedad feudal, con quizás alguna alusión hacia algunas otras posibilidades.

Al final del libro encontrarás una hoja de personaje para personajes femeninos.

EL PAPEL DE LA MUJER

Las mujeres en **Pendragón** se clasifican habitualmente en uno de tres tipos, basados en los papeles típicos que se pueden encontrar en Malory y en otras fuentes literarias. Estos son: *mujeres normales, importantes y extraordinarias*.

Normales: Estas mujeres realizan sin complicación todas las actividades que no son épicas. Su existencia anónima está

implícita o aceptada en el mundo feudal. Permanecen sin nombre y sin cara. Estas mujeres no tienen hojas de personaje, son personajes no jugadores. Por lo general se incluye en esta categoría a las esposas no interpretadas de los caballeros jugadores.

Importantes: Estas mujeres tienen cierta individualidad. Normalmente tienen nombres o al menos se las conoce por ser las hijas de sus padres. Curiosamente, en la literatura artúrica muchas de estas mujeres importantes se llaman Elaine o alguna variante de dicho nombre. Las mujeres importantes son a menudo viudas, madres de hombres vengativos, herederas o curanderas de renombre. Se las acusa comúnmente de saber utilizar algún tipo de magia menor. Suelen encontrarse entre los personajes que el director de juego utiliza para interactuar con los caballeros jugadores de forma habitual. Generalmente no tienen hojas de personaje completas.

De entre las mujeres importantes de Malory se encuentran Amide (también conocida como Elaine), la hermana de Perceval, que tiene un papel vital para completar la Búsqueda del Grial; Beauvivante, la provocadora de sir La Cote Mal Taile; La Bella Isolda, Reina de Cornualles y amante de sir Tristán; Brangwine, sirvienta y confidente de la Bella Isolda; Elaine de Carbonek, madre sir Galahad; Elaine de Astolat, que muere con el corazón roto por sir Lancelot; las diversas hechiceras malvadas (a menudo también reinas) que conspiran para traer la desgracia a los simpatizantes de la Mesa Redonda; y la dama Lynette que, con su lengua descarada, guía a sir Beaumains en su primera búsqueda.

Extraordinarias: Estas mujeres son personajes principales, con derechos, poderes y personalidades iguales a los de cualquier hombre. Sus acciones tienen un impacto significativo sobre la historia principal. Todas las mujeres que sean personajes jugadores pertenecerán a esta categoría. En términos de juego, cualquier mujer se convertirá en extraordinaria simplemente rellenando una hoja de personaje para ella y jugándola en momentos apropiados durante la partida.

De entre las mujeres extraordinarias en Malory encontramos a la Reina Ginebra, la bella esposa del Rey Arturo y guía de las Cortes del Amor; la Reina Margawse, viuda del Rey Lot, bruja aficionada y madre de sir Gawain y sus hermanos; la Reina Morgana el Hada, señora del Reino de las Hadas y hechicera suprema que tiene una pasión incontrolable por sir Lancelot, odia a Ginebra y conspira en contra de su hermano, el Rey Arturo; la dama Viviane del Lago que da a Arturo su espada, Excalibur, y que muere a manos de sir Balin; y la dama Nimue del Lago, guardiana de la corte del Alto Rey contra los hechizos malvados tras la desaparición de Merlín.

ACTIVIDADES Y HABILIDADES CORTESANAS

Incluso las mujeres extraordinarias suelen tener papeles menores cuando se las compara con los caballeros aventureros. Después de todo, la mayor parte de este juego se centra principalmente en las actividades masculinas de combate, guerra y caballería. Sin embargo, **Pendragón** sigue ofreciendo la oportunidad de representar a mujeres

interesantes e influyentes. Algunas veces un jugador casi se verá obligado a jugar con un personaje femenino. Si un personaje jugador típico (esto es, un caballero varón) muere cuando su hijo aún es joven, una mujer inicialmente normal puede verse promovida para cuidar de los asuntos de su heredero hasta que este esté preparado para ser nombrado caballero. A veces una hija es el único fruto del matrimonio de un caballero, lo que la convierte en una heredera muy deseada.

Las habilidades de Quirugía y Administración son particularmente adecuadas para las mujeres. La Quirugía puede llegar a salvar la vida de los personajes jugadores guerreros y no la suelen practicar los hombres. La Administración influye decisivamente en los ingresos de las tierras de los caballeros. Las habilidades cortesanas como Bailar también son apropiadas para los personajes jugadores mujeres.

ESPOSA, MADRE, VIUDA

Los papeles habituales de las mujeres (aparte de la vida monacal, que se explica en la siguiente sección) son los de esposa, madre y viuda. Existen ciertas cuestiones interesantes para los personajes jugadores mujeres en estos papeles.

Esposa: Las esposas son una parte natural de la vida dentro del juego y proporcionan grandes posibilidades para la interpretación. El juego cambia significativamente y gana mucha riqueza cuando una persona distinta al director de juego interpreta a un personaje como este e interactúa con los caballeros jugadores.

Madre: El hogar siempre necesita que alguien lo atienda. Estos asuntos se pueden resolver con un par de tiradas de dados, pero es importante que los caballeros errantes solteros tengan a alguien en casa ocupándose de los asuntos domésticos.

Viuda: La esposa de un caballero probablemente sobreviva a sus pretendientes y esposos, acumule parte de su Gloria y además de conseguir la suya propia por el camino. Por ello una viuda es una esposa muy deseable. Las viudas también suelen tener hijos jóvenes cuyos intereses necesitan atención hasta que ellos alcancen la mayoría de edad. Estos derechos normalmente se entregan al tutor legal de un heredero, por lo que las mujeres intentan conseguir esos derechos sobre sus propios hijos. Finalmente, por ley, las viudas pueden quedarse con un tercio de las posesiones de su marido como fuente de ingresos, la «dote de la viuda», que puede llegar a ser una suma considerable.

HEREDERA

Ciertas mujeres, normalmente hijas de hombres sin herederos varones, pueden llegar a tener posesiones por derecho propio. Sin embargo, aunque sean ricas, según la ley del país no tienen poder real y permanecen en un estado de perpetua infancia. Una heredera estará siempre bajo el cuidado del señor feudal de su padre, que tendrá el derecho de escoger a su futuro marido. Esto la convierte a todos los efectos en un peón en manos del señor.

El señor feudal, por lo general, asume el control de las propiedades de una heredera, quedándose con sus ingresos

mientras dure su soltería, proporcionándole simplemente bienestar a expensas de sus bienes. Ya que estos ingresos normalmente son mucho mayores que los gastos de cuidar de una rica doncella, a los señores les gusta tener herederas a su cargo y a menudo no tienen ninguna prisa por casarlas.

Dado que la mano de una rica heredera es el mayor premio que se le puede conceder a un leal seguidor por sus servicios, muchos caballeros se mantienen solteros con la esperanza de recibir una recompensa como esta. El mejor ejemplo histórico de esta paciencia es el de sir William Marshall, un caballero sin tierras que sirvió lealmente como líder de los caballeros mantenidos del Príncipe Enrique de Inglaterra (Enrique el Joven), después a su padre el Rey Enrique II, después al Rey Ricardo Corazón de León y finalmente al Rey Juan Sin Tierra, antes de obtener por fin la mano de la Condesa de Pembroke a la avanzada edad de cuarenta y tres años.

La ley del país establece que, si una heredera enviuda, su señor feudal puede hacer que se case con un segundo marido escogido por él. Sin embargo, la ley también establece que una mujer no puede ser obligada a casarse por tercera vez. Si encuentra el amor después de haber enviudado por segunda vez, la mujer debe obtener el permiso de su señor para casarse, como antes, pero no tiene la obligación de hacerlo. Además, ahora puede, libre de cargas, ejercer todos sus derechos sobre sus propiedades. Los caballeros pueden jurarle lealtad, puede decidir cómo gastar los ingresos de sus tierras, etc. Una heredera así es bastante independiente y poderosa.

AMANTE

Ya que a las mujeres se les niega efectivamente todos los efectos el poder conseguir logros personales, estas suelen buscar un modo de obtener poder y respeto manipulando y controlando a los hombres. A algunos hombres esto no les importa. De hecho, muchos realmente lo prefieren a tener que pensar por sí mismos. La costumbre del *amor cortés* (ver Apéndice 1) proporciona oportunidades ilimitadas de aventuras en el caso de que las mujeres imprudentes quieran perseguir sus intereses personales.

El romance es un modo de controlar a los hombres. Aunque las consecuencias de una aventura amorosa pueden ser personalmente desastrosas, el amor es una de las pocas áreas tienen las que las mujeres tienen mayor libertad, aunque sea en secreto. Una mujer puede ser cortejada por varios pretendientes, puede rechazarlos a todos ellos y todos ellos trabajarán duro para complacerla. Si es cruel y astuta, puede hacerles probar su dedicación hacia su amante enviándoles a luchar contra sus propios enemigos o hacerles realizar otras tareas peligrosas por ella.

MUJERES RELIGIOSAS

Las mujeres religiosas pueden tener un gran poder, incluso en un mundo de hombres. Su declaración de lealtad a un poder superior les da una autoridad que se les niega a las personas que únicamente tienen ocupaciones terrenales.

Su proximidad al poder espiritual suele hacer que se las tema y respete del mismo modo.

Históricamente, las comunidades religiosas han desempeñado muchas funciones relevantes para las mujeres. Algunos de los beneficios que proporcionan a sus miembros son:

- ✦ Un lugar donde las mujeres pueden seguir una vocación religiosa.
- ✦ Un lugar donde se puede criar a las niñas huérfanas hasta que tengan edad casadera.
- ✦ Un refugio para viudas que tratan de evitar un nuevo matrimonio o que desean completar un período de luto por sus maridos.
- ✦ Un refugio para mujeres despojadas de sus tierras legítimas hasta que su señor regrese o hasta que sus tierras les sean devueltas de algún otro modo.
- ✦ Educación y entrenamiento para mujeres.
- ✦ Santuario y cuidado para viajeros, exiliados, enfermos y heridos.

Sin embargo, ten en cuenta que tales comunidades también proporcionan a los señores del país un medio socialmente aceptable para librarse de mujeres problemáticas, apartándolas de posiciones de poder sin tener que recurrir a la violencia. De este modo, se puede abusar incluso de la institución más benevolente.

VIDA MONÁSTICA

Los conventos son lugares para mujeres religiosas cristianas. Suelen formar parte de un «monasterio doble» en la que la sección de las mujeres se considera menos importante que la de los hombres. A veces, sin embargo, un convento es completamente independiente y su abadesa responde únicamente ante el obispo local. La abadesa de este tipo de convento posee tierras con los derechos y obligaciones normales, controlando dichas tierras en nombre de la Iglesia en general o de su abadía en particular. Por ello es perfectamente posible que el señor de un caballero sea en realidad una abadesa.

La casa de mujeres religiosas más conocida en **Pendragón** está en Amesbury, en la Llanura de Salisbury, no muy lejos de Stonehenge. Este monasterio doble fue construido por Aurelio Ambrosio, el primer Pendragón, y desde entonces ha recibido generosas donaciones reales. Es el lugar donde Morgana el Hada aprende a leer; donde la Reina Ygraine se retira después de que le arrebatan a su hijo y su marido Uther muera; y donde la Reina Ginebra se encierra tras los desastrosos sucesos con los que finaliza el reinado de Arturo.

Los conventos se encuentran bajo la protección y el control de alguna de las grandes órdenes monásticas (por ejemplo, cisterciense o benedictina). Deben obediencia a dicha organización y además de a la Iglesia romana. Se organizan de acuerdo a unas líneas formales, con varios tipos de miembros posibles. Los huéspedes no tienen una posición especial, pero se espera que obedezcan las reglas de la casa.

Cuando una mujer se une formalmente a un convento, se reconocen los siguientes niveles:

- ✦ Votos de la Tercera Orden: Estos votos hacen que una mujer deba obedecer las reglas de la orden mientras resida en el monasterio, pero puede ser absuelta en cualquier momento en el que desee marcharse. Resulta muy conveniente para las mujeres que buscan refugio temporal hasta que un marido, amante o hijo regrese de una cruzada o de una guerra. Las viudas suelen tomar estos votos si prefieren alejarse del bullicio de la corte de su señor mientras espera otro matrimonio.
- ✦ Novicia: En cualquier momento a partir de los 16 años, una chica puede entrar en el convento. Seguirá siendo novicia durante al menos un año.
- ✦ Postulante: A las novicias que han demostrado ser capaces se las asciende a postulantes y sirven como tales durante al menos dos años.
- ✦ Monja: Al pronunciar los votos finales, una mujer se entrega a la vida monacal. No es imposible que abandone esta vida (especialmente si le espera un matrimonio ventajoso), pero es extremadamente difícil y a menudo necesitará una dispensa papal y los considerables sobornos apropiados.
- ✦ Abadesa: La abadesa es la líder espiritual y temporal del monasterio, es responsable del mantenimiento de sus tierras, miembros y derechos. Es una terrateniente poderosa y siempre una figura respetada.

BONIFICACIÓN POR GENTIL DAMA

Igual que existe la bonificación por caballero gentil para aquellos personajes varones que encarnan un estilo de vida superior al del típico noble guerrero, también existe un modo de vida comparable para los personajes femeninos.

Las seis virtudes de una gentil dama son: Casta, Enérgica, Frugal, Honesta, Modesta y Prudente. Márcalas en la hoja de personaje femenino.

Si la suma de estas seis virtudes es de 80, la mujer recibirá la bonificación por Gentil Dama: la mujer consigue un total de 100 puntos de Gloria anuales. Además, todas las tiradas realizadas para mantener su propiedad en el paso 4 de la Fase de Invierno se tratan como si el nivel económico fuera un nivel superior. Por lo tanto, una familia Indigente se tratará como Pobre, una familia Pobre como Normal, una Normal como Rica y una Rica como Muy Rica. Las familias Muy Ricas, sin embargo, no consiguen ninguna bonificación adicional.

CREACIÓN DE PERSONAJES FEMENINOS

Para crear personajes mujeres, utiliza las mismas reglas que aparecen al principio de este capítulo para crear un personaje masculino, pero con algunos apuntes y cambios significativos.

LA ORDEN DEL HACHA

Aquí tienes un ejemplo de mujeres a las que se les concedió un honor igual (de hecho, mayor) que el de los caballeros. Fueron recompensadas pasando a formar parte de la Orden del Hacha, especialmente creada para la ocasión, y en una ceremonia pública se les otorgó la precedencia incluso sobre los hombres. Una vez más, estas mujeres no eran guerreras profesionales a tiempo completo, pero sirve como ejemplo de que en la Edad Media podía haber cabida para mujeres extraordinarias.

El ejemplo nos llega de las Nobles Mujeres de Tortosa en Aragón y fue recopilado por Josef Micheli Marquez, que las llama directamente *Cavalleros*, o debería decir *Cavalleras*, ya que observo las palabras *Equitissae* y *Militissae* (derivadas del Latín *Equites* y *Milites*) aplicadas a Mujeres y en ocasiones utilizadas para denominar a Damas o Señoras, aunque ahora esos Títulos no son conocidos.

Don Ramón, último Conde de Barcelona (que al casarse con Petronila, Hija única y Heredera del Rey Ramiro el Monje, unió ese principado con el Reino de Aragón) habiendo en el año 1149 ganado la Ciudad de Tortosa a los Moros, ellos en el siguiente 31 de Diciembre iniciaron un nuevo Asedio a este lugar, para recuperarlo de las manos del Conde. Los Habitantes habiendo sido reducidos por grandes penurias, deseaban la ayuda del Conde, pero no estando este en condiciones de darles ninguna, hizo que pensarán en pactar una rendición. Lo que las Mujeres oyeron, para prevenir el desastre que amenazaba a su Ciudad, a ellas y a sus Hijos, se pusieron Ropas de hombre y, con una resuelta espolonada, forzaron a los Moros a levantar el Asedio.

El Conde, viéndose obligado, por la gallardía de la acción, creyó conveniente expresar su agradecimiento, garantizándoles ciertos Privilegios e Inmunidades, y para perpetuar la memoria de tan señalado intento, instituyó una Orden, similar a una Orden Militar, en la que solo serían admitidas esas Valientes Mujeres, que podrían transmitir el mismo honor a sus Descendientes, y les asignó un atavío, similar a una Capucha de Fraile, afilado en la punta, como la forma de una Antorcha, y con un color carmesí, para que lo llevaran sobre sus Sombreros. También ordenó que en todas las reuniones públicas, las mujeres tuvieran precedencia sobre los Hombres. Que fueran exentas de todos los Impuestos y que las Vestimentas y Joyas dejadas por sus maridos Muertos fueran suyas.

Estas Mujeres (dice nuestro Autor) habiendo obtenido este Honor por su Valor personal, se comportaron como los Caballeros Militantes de aquellos días.

Extracto de Ashmole, *Institución, leyes y ceremonia de la nobilísima Orden de la Jarretera*

NOMBRES

Ade, Alis, Arnive, Astrigis, Bene, Blancheflor, Carsenefide, Calire, Cunneware, Diane, Elidis, Enide, Elizabeth, Esclarmonde, Feimurgan, Felelolie, Felinete, Feunete, Florie, Gloris, Heliap, Iblis, Idain, Imane, Jeschute, Laufamour, Liaze, Lore, Loorette, Laudine, Malvis, Maugalie, Melior, Morchades, Obie, Obilot, Oruale, Repanse, Sangive, Tanree, Tryamour, Violette.

HIJA NÚMERO

A todas las hijas se les entrega una dote, si es posible. Igual que el hijo mayor, la hija mayor tiene la mejor posición para obtener riqueza y posición social, especialmente si es la única heredera, ya que todas las propiedades y el dinero de la familia se irán con ella cuando se case, convirtiéndola en un partido muy deseable. El resto de hijas pueden obtener una dote monetaria o quizás una parte de la propiedad si el padre es excepcionalmente rico.

CARACTERÍSTICAS

Igual que con los hombres, distribuye un total de 60 puntos entre las cinco características, teniendo en cuenta las restricciones y bonificaciones de los personajes britanos. Ten en cuenta que las mujeres tienden a ser más pequeñas y débiles que los hombres.

RASGOS Y PASIONES

Asigna estos valores del mismo modo que con los hombres, teniendo en cuenta las virtudes asociadas basadas en la religión.

HABILIDADES

Las habilidades son muy diferentes de las de los hombres, principalmente porque las mujeres suelen tener habilidades prácticas para cuidar del hogar tales como Industria para coser y bordar; Administración para supervisar el señorío familiar; y Leer (latín) para llevar la contabilidad y leer textos sagrados.

Administración 5, Bailar 2, Cantar 3, Cetrería 2, Componer 1, Coquetear 5, Cortesía 5, Cultura Feérica 3, Cultura Popular 2, Heráldica 1, Industria 5, Intriga 2, Juegos 3, Leer (latín) 1, Moda 2, Nadar 1, Oratoria 2, Percepción 2, Primeros Auxilios 10, Quirugía 10, Reconocer 2, Religión (escoge una) 2, Romance 2, Tocar (arpa) 3, Torneo 1.

HABILIDADES DE COMBATE

Ten en cuenta que un personaje femenino inicial tiene una habilidad de Batalla rudimentaria en el caso de que algún día tuviera que ayudar a liderar la defensa de un castillo o señorío. Y, por supuesto, prácticamente todo el mundo posee una habilidad rudimentaria con una daga.

Batalla 1, Equitación 3, Daga 5.

DONES FEMENINOS

Tira una vez en la siguiente tabla por cada personaje femenino. El don resultante es una peculiaridad hereditaria, no algo aprendido, que se transmite por línea materna: todas las mujeres tienen los mismos talentos que sus madres. Los hijos nunca heredan estos dones (ni se los pueden transmitir a sus hijas) y las mujeres no pueden enseñarse estas artes las unas a las otras.

Resultado d20	Don
1-5	Belleza (+10 APA)
6-10	Curadora natural (+5 a Primeros Auxilios y +5 Quirurgía)
11-15	Buena con los animales (+5 Cetrería y +5 Equitación)
16-17	Voz melodiosa (+5 Cantar y +5 Oratoria)
18	Dedos ligeros (+10 Industria)
19-20	Cuidadosa (+10 Administración)

EXPERIENCIA ADICIONAL

Las mujeres suman un total de hasta cinco años de experiencia antes de comenzar el juego, exactamente igual que los hombres. Ten en cuenta que las mujeres suelen casarse antes que los hombres, por lo que una a mujer que tenga más de 21 años y todavía no esté prometida se la puede considerar una solterona o, aún peor, juna arpía!

GLORIA

La Gloria inicial de una mujer es la misma que la de un hombre: 6d6+150.

ESCUDO DE ARMAS

Las herederas, mientras permanezcan solteras, pueden llevar el escudo de armas de su familia en un rombo en lugar de sobre un escudo. Observa que en la parte posterior de la hoja de personaje femenina hay un escudo. Esto es así porque cuando se case engastará su escudo con el de su marido y tendrás que dibujarlo aquí.

CRIADA

En lugar de un escudero, normalmente una dama tiene a una doncella. Ponte de acuerdo con tu director de juego para elegir el nombre, la edad y las habilidades apropiadas para esta criada.

EQUIPO

El equipo mínimo de una mujer incluye instrumentos de costura, un vestuario decente y adecuado para su rango, algunas joyas sencillas, artículos de tocador y un cofre para guardarlo todo.

MUJERES NO TRADICIONALES

Tu campaña puede incluir mujeres caballero si lo deseas, pues aunque son bastante inusuales, dichas mujeres no son algo completamente desconocido. En la Francia medieval se utilizaban dos palabras para designar a mujeres que pertenecían a la caballería: *chevalière* y *chevaleresse*. El primer término servía para designar a la esposa de un caballero. El segundo se usaba en casos especiales «cuando algunos feudos masculinos se concedían como privilegio especial [sic] a una mujer» (Menestrier, un escritor experto en caballería del siglo XVII). Menestrier no afirma que la *chevaleresse* fuera una mujer luchadora per se, pero ciertamente ofrece la opción para permitir este tipo de personaje en el juego.

FIGURAS HISTÓRICAS

En ningún lugar de la literatura referente al Rey Arturo aparecen mujeres caballero o combatientes. Sin embargo, ten en cuenta que los trovadores, juglares y baladistas de ese período tenían éxito porque representaban el statu quo y las mujeres luchadoras no encajaban en la imagen de la sociedad que se esperaba que transmitieran. Aun así, considera que se conocen algunos ejemplos *históricos* de «mujeres combatientes» que son más o menos contemporáneas de las primeras obras de la literatura artúrica.

Sigelgaita: Es una princesa de Lombardía, esposa de Roberto Guiscardo, el aventurero normando que fundó el Reino de Sicilia. Llevaba armadura y armas igual que un hombre durante las frecuentes campañas de su marido. Se ganó las alabanzas de los varones europeos de su época, aunque Ana Comneno, historiadora e hija del Emperador bizantino Alejo, fue mucho menos cortés y decía de Sigelgaita que era «un monstruo, odiosa para las de su clase».

Eleanor de Aquitania: En su juventud, Eleanor fue reina de Francia. Acompañó a su marido a las cruzadas, vistiendo armadura junto a sus damas de compañía y cabalgando con el ejército en lugar de acompañar a las provisiones. Al contrario que en el caso de Sigelgaita, este comportamiento parece que enfurecía a sus contemporáneos. No existe ningún registro de que Eleanor y sus mujeres entraran alguna vez en combate.

Duquesa Constanza de Breña: Cuando su marido fue capturado y sus tierras atacadas, la duquesa se puso una armadura para reunir a los hombres de la ciudad de Henedont. Animó a las mujeres locales para que se acortaran las faldas para que les fuera más fácil llevar rocas y tierra hasta las murallas para ayudar en la defensa. Durante una pausa en el combate, lideró un cuerpo de hombres a través de una puerta secreta en un ataque sorpresa que destruyó la mitad del campamento enemigo, acabando con el asedio. En otra ocasión, utilizó una espada durante una desesperada batalla naval y continuó liderando heroicamente la resistencia de su pueblo contra los franceses.

El marido de Constanza escapó de su cautiverio y volvió con ella, pero murió poco después. Ella continuó la lucha para proteger los derechos familiares de su joven hijo. Constanza finalmente se volvió loca y fue encerrada en un castillo durante los siguientes treinta años. Indudablemente, muchos de sus contemporáneos pensaron que este era el resultado natural de sus actividades, impropias de una dama.

Juana de Arco: Esta heroína apareció hacia el final de la época feudal, demasiado tarde como para poder influenciar a la literatura artúrica. Sin embargo, ofrece un maravilloso precedente histórico del arquetipo guerrero femenino. Era una muchacha campesina que, inspirada por voces angelicales, se abrió paso a través de ordalías y pruebas hasta encontrar al heredero del trono de Francia, inspirarlo a él y a su ejército y finalmente liderarlos para expulsar a los ingleses de Francia. Sus esfuerzos fueron increíblemente exitosos, para delicia del rey francés y desesperación del inglés.

Sin embargo, los nobles franceses estaban aterrados ante el comportamiento de Juana. Era de origen humilde y se vestía como un hombre, llevaba armas y lideraba ejércitos en la batalla. Fue herida dos veces en combate. Finalmente fue capturada por los borgoñones. Estos la vendieron a los ingleses, que la acusaron de herejía y brujería y la quemaron en la hoguera. Pocos años después, una investigación papal la absolvió de dichos cargos y en 1920 fue canonizada como una santa francesa.

FIGURAS LITERARIAS

A pesar de la relativa rareza de mujeres guerreras en la literatura, existen suficientes precedentes como para apoyar la inclusión de este tipo de personajes en un juego de rol de fantasía.

LAS NUEVE DE LA FAMA

Un siglo después de la aparición de los conocidos los Nueve de la Fama en la literatura (todos ellos varones), un famoso poeta llamado Eustache Deschamps creó a las Nueve de la Fama. Escogió a nueve mujeres notables por sus virtudes militares, a veces a expensas de sus propias virtudes femeninas. Al hacer esto, sacrificó la clara simetría presente en los Nueve de la Fama. Todavía se discute sobre sus razones para hacer esto, pero aunque su lista original cambió ocasionalmente, siempre se mantuvo la naturaleza marcial de sus componentes.

Todas estas mujeres destacan no solo por sus habilidades de combate, sino también por su capacidad de liderazgo. Por ello Deschamps y los escritores masculinos que le siguieron igualaron la fama con las virtudes masculinas a expensas de las femeninas. Incluso Christine de Pizan, portavoz de las mujeres en la Edad Media, las incluyó (aunque sin llamarlas las Nueve de la Fama) en su *La Cité des dames*. Esta poetisa enfatizó sus virtudes y defendió sus vicios como costumbres extranjeras y políticamente necesarias. Su libro no ve las virtudes de esas damas como algo necesariamente masculino e insiste en el potencial de las mujeres de su tiempo para trascender a tales categorizaciones de un modo que no sería aceptable hasta nuestra época moderna.

Reina Semiramis de Asiria: Famosa por sus conquistas militares e infame por sus victorias sexuales, incluyendo la seducción de su propio hijo.

Reina Teuta de Iliria: Famosa por su lucha contra los romanos y por su castidad.

Reina Tomiris de Escitia: Famosa porque acabó con el Rey Ciro de Persia, el gobernante más poderoso de su tiempo.

Deipile: Una heroína de la mitología griega, esposa del héroe salvaje Tideo. Ayudó al héroe Teseo a destruir la ciudad donde murió su esposo.

Hipólita: Reina de las amazonas, quizá la más famosa de su tribu. Se resistió a los esfuerzos de Hércules para obtener su cinturón mágico y más tarde se casó con Teseo después de que este la venciera en combate.

Pentesilea: Una amazona que luchó junto a los troyanos contra los griegos, hasta que fue asesinada por Aquiles, que lamentó profundamente su muerte.

Melanipa y Antíope: Ambas amazonas famosas por sus habilidades de combate.

Marpesia o Lampedo: Cogobernantes de las amazonas. Normalmente solo aparece una de las dos en la lista porque siempre trabajaban en equipo. Una se quedaba en su país para gobernarlo, mientras que la otra iba a la guerra.

LAS TRES AMAZONAS DE BRITANIA

Las mujeres luchadoras no son desconocidas en la Britania medieval, como demuestra esta tríada:

*La primera de ellas, Llewei hija de Seitwed,
y Rorei hija de Usber,
y Mederi Badellfawr («Gran rodilla»).*

Tríada LIX, *Tríadas galesas* (Trioedd Ynys Prydein)

BRITOMART

Pasada la Edad Media, Edmund Spencer, poeta de la corte de la Reina Isabel, comenzó un enorme poema alegórico llamado *La Reina Hada*. Nunca lo terminó, pero uno de sus personajes principales es Britomart, la luchadora virginal que personificaba la virtud de la Castidad.

LAS MUJERES CABALLERO EN EL JUEGO

Quizá la falta de mujeres caballero en la literatura artúrica no sea sorprendente si consideramos que la sociedad europea de aquellos tiempos solo había empezado a considerar seriamente que las mujeres fueran algo más que máquinas de hacer bebés, un gran salto en la conciencia que solo ahora está aceptando la sociedad occidental de forma mayoritaria. El pensamiento del siglo XXI nos permite realizar extrapolaciones allá donde el de la Edad Media no podía.

Ten en cuenta este importante hecho: la leyenda artúrica ha sobrevivido 1400 años porque ha sido capaz de adaptarse a las necesidades de su audiencia. Por ello, si lo deseas, sin duda hay cabida para las mujeres caballero en el Reino Encantado.

Una mujer puede decidir tomar la profesión de las armas por varias razones. Por ejemplo, una emergencia militar puede hacer que la demanda de soldados aumente enormemente; puede que un familiar necesite ser rescatado sin que haya ningún otro miembro de la familia o campeón disponible; o puede estar motivada por una fiera independencia que supera cualquier intento de seguir las costumbres establecidas.

ACEPTACIÓN

Cada director de juego determina la actitud predominante en Britania hacia las mujeres caballero en su campaña. En algunas pueden ser comunes y aceptables, sin ni siquiera llamar la atención. O puede ser algo extraño y no aceptado. Lo más probable es que las reacciones varíen de una persona a otra y se pueden resumir en uno de estos tipos:

Desdén: Las mujeres pertenecen a la cocina y al cuarto de los niños, y cualquier desviación de esta norma se ve con desdén, desprecio y hostilidad. Esto refleja la verdadera actitud histórica.

Reticencia: Las mujeres caballero podrían existir si pueden demostrar que están preparadas y no se vanaglorian demasiado de ello (algunos se han dado cuenta de que esta actitud es similar a la que existe en las empresas liberales hoy en día...).

Aceptación: Las mujeres caballeros son aceptadas como iguales a los hombres en todos los sentidos.

DISFRAZ

Quizás el mejor modo de que una mujer guerrera empiece su carrera es que se *disfrace* de caballero. Una mujer así tendrá muchos problemas para mantener su secreto cuando no lleve la armadura (y puede que incluso con ella puesta). Los directores de juego deben decidir si desean hacer hincapié en este punto o no: el resultado puede ser divertido o agobiante.

Cuando una mujer que se esté haciendo pasar por hombre revele su auténtico género, se le presenta un nuevo problema: encontrar un señor que acepte armarla caballero. Si ha conseguido 1000 puntos de Gloria o más, su estatus debería tener un peso considerable. No obstante, un señor reticente podría negarse rotundamente a aceptar esta situación, en cuyo caso la mujer tendría que buscar un nuevo señor. Por otro lado, un señor podría imponer una difícil misión que tuviera que ser completada antes de otorgar su permiso. El éxito lo obligaría sin duda alguna, aunque fuera a regañadientes, a aceptar la realidad de su destreza.

CREACIÓN DE PERSONAJES

Para crear un personaje caballero femenino, sigue exactamente las mismas reglas que seguirías para crear un personaje masculino. En el mundo real, las mujeres son estadísticamente más pequeñas y menos fuertes que los varones en aproximadamente un 15 %, pero las mujeres caballero deberían poder tener las mismas características que los hombres. **Pendragón** no intenta limitar a los personajes arbitrariamente, sino informar sobre ciertos estándares básicos (obviamente, en la cultura principal del juego, las mujeres guerreras no son algo normal).

La última consideración que debe tener en cuenta el director de juego es cómo va a llamar a las mujeres caballero. «Sir» es lo tradicional, pero «sir Ellen» o «sir Alice» puede sonar lo suficientemente extraño como para que a algunas personas les rechinen los dientes. Por otro lado, «lady Ellen» o «dama Ellen» significan cosas completamente diferentes y podría resultar confuso en el contexto.

Al fin y al cabo, «sir», que es el título apropiado para un caballero, es la opción más adecuada.

BONIFICACIÓN POR CABALLERO GENTIL

Si se permite que existan mujeres caballero en el juego, se debería permitir que se convirtieran en caballeros gentiles (ver Apéndice 1: «En el futuro»), asumiendo que estén cualificadas. No obstante, si el director de juego decide que pueden ser caballeros gentiles, no debería permitir que pudieran recibir la bonificación por Gentil Dama.



Capítulo Tres:

familia y patria



Siempre es divertido saber lo que la familia de tu personaje hizo en el pasado y este conocimiento también te ayuda a sentar las bases de la vida de tu primer personaje. Es recomendable que el director de juego guíe a los jugadores a través de esta parte del juego durante la creación de personajes.

Este capítulo proporciona cuatro beneficios principales:

- ✦ Algo de trasfondo histórico para ayudarte a comprender los acontecimientos pasados de la región y de la nación.
- ✦ Conocimiento sobre la participación de tu familia en los sucesos que rodearon el ascenso de los Pendragón.
- ✦ La probable adquisición de al menos una pasión o rasgo dirigido familiar que se transmitirá de padres a hijos (se pueden obtener participando en algunos de los hechos más dramáticos y sanguinarios o en batallas).
- ✦ Gloria heredada de tus ancestros, basada en el conocimiento de los verdaderos logros de su vida. Esta Gloria reemplaza a la Gloria inicial estándar (esto es, $6d6+150$) indicada en el Capítulo 2.

Historia de la familia en Salisbury

Las tablas y la información de esta sección se basan en la presunción de que empezarás el juego como un caballero de 21 años, en el año 485 d. C. Tu padre murió hace uno o más años y, cuando comience el juego, serás nombrado caballero vasallo, asumiendo la posición de tu padre como cabeza de familia.

Si escoges la opción de Experiencia Previa durante la creación del personaje (ver Capítulo 2), asume que dicha experiencia adicional se ganó pasando años extra como escudero, por lo que el año actual seguirá siendo el 485. De este modo, serás algo mayor de lo que se asume en el texto, pero esto no supone ningún problema.

La historia de tu familia se determina año a año, como se indica en la serie de tablas que encontrarás a lo largo de este capítulo. El primer año, 439 d. C., incluye una detallada explicación (en texto en cursiva) del método que se usará para determinar las historias de tu abuelo y de tu padre.

Para usar esta historia, lee la introducción de cada año para obtener información básica, y después pasa a la tabla de eventos de dicho año. Tira 1d20 para determinar si tu ancestro participó en los eventos de ese año. Por ejemplo, en 446 tu abuelo podría haber luchado en la gran batalla contra los pictos. Por otro lado, podría haber muerto por causas naturales (en un accidente de caza, ahogado, etc.) sin haber logrado nada significativo ese año.

Al final de la descripción del año se te puede pedir que marques una pasión o un rasgo. Hazlo antes de pasar al año siguiente. Si el ancestro está muerto, el hijo recibe la misma pasión tras escuchar las últimas palabras de su padre.

Utiliza lápiz y papel (por ejemplo, tu hoja de personaje) para anotar estos detalles a medida que avanzas. Puedes escribir los hechos de cada año, si los hay, pero asegúrate de anotar la Gloria y cualquier pasión o rasgo dirigido que reciba tu ancestro.

Cuando tu abuelo muera, calcula la décima parte de su Gloria final y súmale 1000 puntos: esta es la Gloria inicial de tu padre (los 1000 puntos extra son por ser armado caballero). Anota las pasiones y rasgos de tu abuelo (incluyendo su valor numérico). De estos, asigne uno o dos a tu padre (a elección del jugador) utilizando el mismo valor numérico que tuviera el abuelo. Por ejemplo, si tu abuelo tenía Odio (sajones) 15 y deseas que tu padre tenga también esa pasión, entonces el valor inicial de su Odio (sajones) también debería ser de 15.

Sigue el mismo procedimiento para tu padre una vez que este alcance la edad de ser nombrado caballero. Si se convierte en caballero mientras tu abuelo aún vive, deberías seguir registrando ambas historias. Sin embargo, para este cálculo, la Gloria de tu abuelo no afecta a la de tu padre después de que este sea nombrado caballero. Aún así, podrías desear saber a título informativo cuál era la Gloria final de tu abuelo cuando murió.

Cuando tu padre muera, se acabará el proceso. La décima parte de su Gloria final será tu Gloria inicial (ganarás 1000 puntos adicionales de Gloria cuando seas armado caballero, como se ha indicado anteriormente). También puedes elegir cualquier pasión o rasgo de tu padre si lo deseas. En tal caso, anota el mismo valor numérico que tuviera él para dicho atributo.

LA HISTORIA DE TU ABUELO

El abuelo nació en el 410 d. C., el último año en el que Britania formó parte del Imperio Romano. Los incursores irlandeses por el oeste, los pictos por el norte y los sajones por el este atacaban la isla despiadadamente. Los nobles enviaron una carta a su emperador solicitando ayuda imperial, preferiblemente en forma de legiones que expulsaran a los invasores. Sin embargo, el Emperador Honorio no tenía ejércitos suficientes y en su lugar envió una carta de respuesta con la ya famosa frase «encargaos de vuestra propia defensa». Desde ese momento, ningún britano consideró que su tierra formara ya parte del Imperio Romano.

El alto concilio de los nobles britanos, llamado el Supreme Collegium, debatió y finalmente escogió un líder, mientras se esforzaban en reclutar un ejército propio. El hombre que escogieron, llamado Constantino, un britano rico y famoso, escogió a un hombre de cada mil para que se convirtiera en líder militar, un *equites*, como se decía en latín o, en nuestra propia lengua, un caballero.

Tu bisabuelo fue uno de estos primeros caballeros nativos. Su primer hijo, tu abuelo, creció en una tierra peligrosa estudiando el arte de las armas y la guerra. Tu abuelo fue armado caballero en el año 431 por el Conde Reginald de Salisbury y ocupó orgullosamente su lugar en el ejército del Rey Constantino.

Durante sus primeros años como caballero, tu abuelo fue testigo de virulentos debates religiosos mientras San Germán trabajaba infructuosamente para acabar con la Iglesia cristiana britana. Las incursiones bárbaras contra las que luchó continuaron a lo largo de todas las fronteras de Britania mientras que en el continente europeo, grandes hordas de tribus germánicas barrían un Imperio Romano que se derrumbaba.

Escoge un nombre para tu bisabuelo y para su hijo, tu abuelo, de entre los nombres del capítulo de creación de personajes o de fuentes literarias apropiadas. Escoge también la fe religiosa tradicional de tu familia: cristiana romana, cristiana britana o pagana.

GLORIA INICIAL

Tu bisabuelo murió poco tiempo después de que tu abuelo fuera armado caballero. Cuando murió, su Gloria era la siguiente: 1000 por ser un caballero, más 1d20x100 por sus acciones en vida.

A continuación, calcula la Gloria de tu abuelo a partir del año 439 d. C. Comienza con la décima parte de la Gloria de su padre, más 1000 puntos de Gloria por ser armado caballero, más 2d20 por sus propias acciones hasta el momento.

AÑO 439 (AÑO DE EJEMPLO)

Este es un año típico de esta época: los irlandeses realizaron muchas incursiones, pero fueron expulsados por los nobles

caballeros de Britania. Como nota importante, está el hecho de que en algún momento de este año nació un heredero en tu familia: tu padre, el hijo mayor de tu abuelo.

A lo largo de este capítulo aparecerán notas en cursiva como esta para explicar el texto si fuera necesario. Los eventos del año siempre se introducen con una frase o dos, como las anteriores. Por cada evento, tira 1d20 y consulta la tabla que aparece a continuación para averiguar lo que sucedió ese año.

Tabla de acontecimientos: 439

Resultado d20 Acontecimiento

1	Murió (ver cuatro de texto «Causas de muerte diversas»). <i>[Esto significa que tu abuelo murió, pero no en batalla. La tabla Causa de la Muerte (hombres), que se encuentra en el cuadro mencionado, sirve para determinar la causa exacta. Cuando tu abuelo muera, sea aquí o en un suceso posterior, calcula su Gloria y ve al año 460, cuando comienza la historia personal de tu padre.]</i>
2-6	No sucedió nada destacable.
7-20	Luchó en la batalla de Carlion. Tira en la siguiente tabla. <i>[Cuando una entrada indique que un ancestro luchó en una batalla, existirá siempre una tabla posterior. Tira 1d20 en dicha tabla para saber la suerte que corrió tu ancestro en esa batalla].</i>

Los números entre paréntesis junto a la cabecera de la siguiente tabla muestran la cantidad de Gloria que ganó tu ancestro simplemente por participar en la batalla. El primer número, en este caso 15, se basa en el tamaño de la batalla; el segundo, normalmente expresado como una tirada de dados, muestra el número de rondas de batalla que luchó en dicha batalla; y el tercero es una variable que depende de las condiciones de victoria (para más información sobre estos valores, consulta el Apéndice 4).

Multiplica estos valores y anota el resultado como puntos de Gloria de tu ancestro. Por participar en esta batalla, tu abuelo ganó entre 15 y 90 puntos de Gloria.

Batalla de Carlion (15 x 1d6 x 1)

Resultado d20 Consecuencia

1	Murió gloriosamente en batalla (+1000 de Gloria). La historia personal de este ancestro finaliza, pero tira por pasión. <i>[Cuando una entrada indique que tu ancestro debe tirar por pasión o rasgo dirigido, existirá una nueva tabla como la que aparece a continuación. Tira otro d20 y consulta dicha tabla para ver si tu familia gana una pasión o un rasgo dirigido como consecuencia de esta experiencia.]</i>
2	Murió en la batalla. Finaliza su historia personal, pero tira por pasión.
3-20	Sobrevivió. Continúa la historia; tira por pasión.

CAUSAS DE MUERTE DIVERSAS

Estas dos tablas se usan para determinar de forma aleatoria las causas de la muerte de tus ancestros.

Resultado d20 Causa de la muerte (hombres)

1-2	En batalla: enemigo personal
3-5	En batalla: región colindante
6-7	En batalla: invasores extranjeros
8-9	Accidente de caza
10-11	Otro tipo de accidente
12-16	Causas naturales (edad avanzada, enfermedad, etc.)
17-20	Causa desconocida (desapareció, nunca volvió a casa, etc.)

Resultado d20 Causa de la muerte (mujeres)

1	Asesinada por incursores
2	Capturada por incursores (murió durante el cautiverio)
3-5	Accidente
6-11	Complicaciones durante el embarazo
12-18	Causas naturales (edad avanzada, enfermedad, etc.)
19-20	Causa desconocida (desapareció, nunca volvió a casa, etc.)

Tabla de pasión: 439

Resultado d20 Consecuencia

1-15	No se gana ninguna pasión.
16-20	Gana la pasión Odio (irlandeses) 3d6 [«¡Malditos irlandeses! No luchan como hombres de verdad»]. <i>(El resultado de la tirada de 3d6 determina el valor de la pasión de tu ancestro. La cita entre corchetes es más o menos lo que la gente recuerda que contaba tu ancestro sobre esta batalla en particular si sobrevivió, o son sus últimas palabras si murió en ella.)</i>

Ten en cuenta que más adelante tu ancestro puede conseguir una pasión que ya posee. No sumes los valores de ambas tiradas, quédate con el más alto. Por ejemplo, si tu padre gana la pasión Odio (irlandeses) 13 de su padre y posteriormente gana la pasión Odio (irlandeses) 9 en algún momento de su vida, se queda con el valor más alto (13).

Aquí termina el año explicativo. El resto de años siguen el mismo patrón.

Año 440

Durante este año, el Rey Constantino muere asesinado a manos de uno de sus propios guardias.

Tabla de acontecimientos: 440

Resultado d20 Acontecimiento

1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2-9	Prestó servicio de guarnición; murió luchando contra incursores pictos. Gana 20 puntos de Gloria. Fin de su historia personal.
10-18	Prestó servicio de guarnición; sobrevivió a las incursiones de los pictos. Gana 10 puntos de Gloria.
19	Estuvo presente en el asesinato de Constantino, pero no pudo hacer nada para proteger a su rey. Tira por pasión.
20	Murió intentando proteger a Constantino. Gana 1000 puntos de Gloria. Fin de su historia. Tira por pasión, con un modificador de +8.

Tabla de pasión: 440

Resultado d20 Consecuencia

1-10	No gana ninguna pasión.
11-20	Rasgo dirigido de Suspica (caballeros de Silchester) 1d6+6 [«¡Siempre dije que no se podía confiar en esos malditos hombres de Silchester!»].

Años 441-442

El Duque Vortigern de los Gewessi anima al Alto Concilio para que escoja a Constante, el joven hijo de Constantino, como rey. Sin embargo, Constante es un joven aficionado a

la lectura, por lo que confía en su tío, el Duque Vortigern, como consejero.

Tabla de acontecimientos: 441 - 442

Resultado d20 Acontecimiento

1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2-6	Prestó servicio de guarnición; murió luchando contra incursores. Gana 20 puntos de Gloria. Fin de su historia personal.
7-20	Prestó servicio de guarnición; sobrevivió a las incursiones. Gana 20 puntos de Gloria.

Año 443

El joven Rey Constante es asesinado por sus guardaespaldas pictos. Después de mucho debate, el Duque Vortigern es elegido para ser el siguiente Rey de los Britanos. Los jóvenes hermanos del Rey Constante son enviados a Bretaña en secreto.

Este año un prelado del Papa, el piadoso Germán, llega a Britania para condenar y combatir a la Iglesia cristiana britana. Tu abuelo se enfrentó o apoyó a Germán, dependiendo de la religión de tu familia.

Tabla de acontecimientos: 443

Resultado d20 Acontecimiento

1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2-10	Prestó servicio de guarnición; murió luchando contra incursores. Gana 20 puntos de Gloria. Fin de su historia personal.
11-18	Prestó servicio de guarnición; sobrevivió a las incursiones. Gana 20 puntos de Gloria.
19	Estuvo presente durante el asesinato de Constante, pero no pudo hacer nada para proteger a su rey. Tira por pasión.
20	Murió intentando proteger a Constante. Gana 1000 puntos de Gloria. Fin de su historia. Tira por pasión, con un modificador de +5.

Tabla de pasión: 443

Resultado d20 Consecuencia

1-10	No gana ninguna pasión.
11-20	Gana la pasión Odio (pictos) 1d6+6 [«¡Hay que estar loco para confiar en un picto!»].

Años 444-445

Los pictos llevaron a cabo una invasión devastadora, sus ejércitos ocuparon gran parte del norte y sus bandas de incursores penetraron hasta Logres. En lugar de arriesgarse a sufrir grandes pérdidas, el Rey Vortigern ordenó a sus

ejércitos que se atrincheraran y guarnecieran sus hogares y posesiones.

Tabla de acontecimientos: 444-445

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2	Prestó servicio de guarnición; murió luchando contra incursores. Gana 10 puntos de Gloria. Fin de su historia personal.
3-16	Prestó servicio de guarnición y sobrevivió; se defendió bien. Gana 10 puntos de Gloria.
17-20	Prestó servicio de guarnición y sobrevivió; vio poco o ningún combate.

Año 446

El Rey Vortigern se dio cuenta de que necesitaba ayuda contra los furiosos pictos y, siguiendo la vieja costumbre romana, contrató a nuevos bárbaros para luchar contra los viejos bárbaros. Los reyes sajones Hengest y Horsa llegaron del continente con sus bandas de guerreros para unirse al ejército de Vortigern. El ejército britano, reforzado de este modo, marchó al norte para luchar contra los pictos. La batalla tuvo lugar junto a la ciudad de Lincoln y fue una gran victoria para los britanos.

Tabla de acontecimientos: 446

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2-5	Prestó servicio de guarnición y sobrevivió; vio poco o ningún combate.
6-20	Luchó en la batalla de Lincoln. Tira en la siguiente tabla.

Batalla de Lincoln (30 x 1d6 x 2)

Resultado d20	Consecuencia
1	Murió gloriosamente en batalla (+1000 de Gloria). Fin de su historia personal, pero tira en la tabla de pasión 443.
2-3	Murió en la batalla. Fin de su historia personal, pero tira en la tabla de pasión 443.
4-20	Sobrevivió. Continúa la historia; tira por pasión en la tabla de pasión 443.

Años 447-449

Durante estos años, el Rey Vortigern reservó a su propio ejército y usó a los sajones para expulsar a los pictos hacia el norte. Llegaron más sajones a Britania junto a sus familias y la hija de Hengest, Rowena, se convirtió en una favorita en la corte de Vortigern. Llegaron noticias desde el continente diciendo que unos nuevos enemigos, los hunos, estaban derrotando a las tribus germanas por todas partes. Se creía que estos salvajes eran mitad demonios, mitad caballos.

Tabla de acontecimientos: 447-449*

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2-20	No sucedió nada destacable.

*Decide si tu familia protestó por la llegada de estos extranjeros. Si lo hicieron, comenzaron a ser conocidos como disidentes.

Año 450

Vortigern, impresionado por la habilidad en batalla de los sajones y aún más por los talentos de Rowena, la hija del jefe sajón Hengest, se casa con ella este año en una gran ceremonia. Hengest recibe en pago por la mano de su hija las tierras de la tribu Cantiacii, a las que renombra como Kent. Muchos se preocupan al ver que el Rey Vortigern está favoreciendo a estos recién llegados antes que a los leales nativos britanos.

Tabla de acontecimientos: 450*

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2-5	No sucedió nada destacable.
6-18	Asistió a la boda de Vortigern y Rowena. Gana 25 puntos de Gloria.
19-20	Asistió a la boda de Vortigern y Rowena. Se dio cuenta de que ella estaba embarazada. Gana 50 puntos de Gloria.

*Decide si tu familia fue una de las que protestaron o no y si protestaron anteriormente, ¿hicieron más pública su oposición convirtiéndose en líderes de la protesta?

Año 451

Llegan noticias del continente que indican que los hunos, liderados por su rey, Atila, alcanzaron las murallas de Roma, pero que no pudieron atravesarlas ni asediarlos. Algunos dicen que los hunos fracasaron porque no tenían armas de asedio, pero otros atribuyen su derrota a la piedad del Papa. Al no conseguir destruir Roma ni hacer que les pagara tributo, el ejército huno se dirigió a la Galia para asaltar y saquear, despojando a la tierra de su riqueza y matando a todos a su paso. El comandante de la Galia, Aetius, pidió ayuda a todos los que pudieran enviarla y Vortigern envió a un pequeño contingente. El ejército aliado se enfrentó a los hunos en Chalons, donde los bárbaros fueron derrotados y expulsados de Europa.

Cerdic, hijo de Vortigern y Rowena, nació este año. Si tu abuelo se quejó de la política de Vortigern en los años 447-450, tira en la tabla de sucesos 451B este año. Si no, tira en la tabla 451A.

Tabla de acontecimientos: 451A

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2-20	Prestó servicio de guarnición y sobrevivió; vio poco o ningún combate.

Tabla de acontecimientos: 451B

Resultado d20	Acontecimiento
---------------	----------------

- | | |
|------|---|
| 1 | Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56). |
| 2-20 | Fue enviado a ayudar a Aetius en la batalla de Chalons. Tira en la tabla siguiente. |

Batalla de Chalons (45 x 1d6 x 3)

Resultado d20	Consecuencia
---------------	--------------

- | | |
|------|---|
| 1-2 | Murió gloriosamente en batalla (+1000 de Gloria). Fin de su historia personal. |
| 3-5 | Murió en la batalla. Fin de su historia personal. |
| 6-20 | Sobrevivió. Los supervivientes, todos ellos caballeros descontentos con la política de Vortigern, volvieron a Britania con gran gloria; Vortigern les recibió con palabras de apoyo, pero con amargura en el corazón. |

AÑOS 452-454

Los irlandeses del norte, bajo el liderazgo de Fearghus, comenzaron a colonizar Dal Riada. Vortigern envió incursores a las tierras de los irlandeses.

Tabla de acontecimientos: 452-454

Resultado d20	Acontecimiento
---------------	----------------

- | | |
|------|--|
| 1 | Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56). |
| 2-20 | No sucedió nada destacable. |

AÑOS 455-456

Llegan noticias de que Roma, el centro del mundo civilizado, ¡ha sido saqueada! La tribu germana de los vándalos ha hecho lo imposible y ha doblegado a Roma. El Imperio Occidental ha llegado a su fin.

Vortigern envía a guerreros Cornovii a Dumnonia y a los Votadini a Cambria, de donde expulsan a los irlandeses. Vortigern permite que los sajones bajo el mando de los hijos de Hengest, Octa y Eosa, se establezcan en las antiguas tierras de la tribu Parisi, fundando los reinos de Nohaut y Deira. Llegan barcos cargados de sajones del continente para asentarse en las nuevas tierras.

Tabla de acontecimientos: 455-456

Resultado d20	Acontecimiento
---------------	----------------

- | | |
|------|--|
| 1 | Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56). |
| 2-20 | No sucedió nada destacable. |

AÑO 457

Los britanos orientales se rebelan contra de las políticas del Rey Vortigern. El rey convoca a su ejército, incluyendo a los sajones, y marcha contra ellos. Tiene lugar una gran batalla en Kent en la que los rebeldes son aplastados. Vortigern entrega las grandes tierras de la tribu Kantii a sus



leales sajones. Muchos britanos recogen sus pertenencias, abandonan el país y emigran a Bretaña para escapar del dominio de Vortigern.

Tabla de acontecimientos: 457

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2-5	Prestó servicio de guarnición y sobrevivió; vio poco o ningún combate.
6-20	Luchó junto a Vortigern en la batalla de Kent. Tira en la siguiente tabla.

Batalla de Kent (30 x 1d6 x 2)

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió gloriosamente en batalla (+1000 de Gloria); fin de su historia personal.
2-3	Murió en la batalla. Fin de su historia personal.
4-20	Sobrevivió. Continúa la historia.

Años 458-459

Muchos britanos disidentes escapan de la isla y se mudan a Bretaña con sus familias y bienes. Tu abuelo, leal al Conde de Salisbury, se queda.

Tabla de acontecimientos: 458-459

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2-20	Prestó servicio de guarnición y sobrevivió; vio poco o ningún combate.

Año 460

Este año comienza la historia personal de tu padre como caballero. Comienza con 1000 puntos de Gloria (por ser armado caballero), más una décima parte del total de Gloria actual de tu abuelo (sin importar si está vivo o muerto). A partir de este punto, la Gloria que adquiera tu abuelo (si aún vive) no se suma a la de tu padre.

Tabla de acontecimientos: 460

Resultado d20	Acontecimiento
1	Tu abuelo murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56). Tu padre sirvió como guarnición, pero vio poco o ningún combate.
2-20	Tu padre y tu abuelo prestaron servicio de guarnición; vieron poco o ningún combate.

Año 462

El gobierno del Rey Vortigern ha demostrado ser imprudente y muy opresivo, muchas veces favoreciendo a sus mercenarios sajones (y a su familia política) antes que a sus leales vasallos. Muchos nobles piensan en rebelarse y cuando el hijo mayor de Vortigern (de su primer matrimonio) accede

a liderar a los nobles, estalla la rebelión general. El Conde de Salisbury es uno de los rebeldes que lucha en la batalla de Cambridge.

Tabla de acontecimientos: 462

Resultado d20	Acontecimiento
1	Tu abuelo murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56). Tu padre sirvió como guarnición, pero vio poco o ningún combate.
2-5	Tu padre y tu abuelo prestaron servicio de guarnición; vieron poco o ningún combate.
6-20	Tu abuelo luchó contra Vortigern en la batalla de Cambridge. Tira en la siguiente tabla.

Batalla de Cambridge (30 x 1d6 x 1)

Resultado d20	Acontecimiento
1	El abuelo murió gloriosamente en batalla (+1000 de Gloria); fin de su historia personal.
2-3	El abuelo murió en la batalla. Fin de su historia personal.
4-20	El abuelo sobrevivió. Gana 10 puntos de Gloria.

Año 463

En un intento de establecer la paz entre ambos bandos, Vortigern y Hengest convocan a todos los combatientes para celebrar un banquete de paz en Stonehenge. Buscando la reconciliación, la mayoría de los caballeros britanos acuden. Los sajones demuestran de lo que son capaces con una gran traición y la mayoría de los nobles de Britania son asesinados en la «Noche de los Cuchillos Largos». En la confusión subsiguiente, una gran parte de sus ejércitos se dispersa o son asesinados. El Conde de Salisbury se encuentra entre los muertos.

Tabla de acontecimientos: 463*

Resultado d20	Acontecimiento
1-20	La traición de la «Noche de los Cuchillos Largos»; tu abuelo es asesinado. Tu familia gana una pasión de Odio (sajones) de 3d6+6.

*El resto de entradas en las tablas de esta sección se aplican únicamente al padre de tu personaje

Año 464

Este año tu padre se casa para conseguir un heredero (más que por amor). Tiene la suerte de que su propio padre era uno de los favoritos del Conde de Salisbury y de que hay muchas herederas disponibles después de la Noche de los Cuchillos Largos que necesitan protección.

Tu padre se casó con una viuda que tenía su propio señorío y, gracias a su anterior marido, una pequeña cantidad de Gloria (que se suma a la de tu padre).

Resultado d20	Gloria de la esposa
1-4	25
5-7	50
8-17	100
18-19	200
20	350

AÑO 465

Este año nace tu personaje, asumiendo que comienza el juego con la edad estándar de 21 años.

Vortigern, junto a sus sajones, marcha por toda Britania, recogiendo tributo y saqueando. Muchos más britanos abandonan el país. Tu padre, un joven caballero, permanece en sus tierras, atiende su señorío y espera junto a su señor.

Vortigern escapa de los sajones y se refugia en Gomeret, donde intenta construir una fortaleza. Aparece el joven Merlín y comienza su carrera.

AÑOS 466-467

Aurelio Ambrosio, hijo del antiguo Rey Constantino y hermano de Constante, desembarca en Hampshire con un ejército procedente de Bretaña. Porta un gran estandarte con un dragón rojo. Por todo el país, los nobles descontentos reúnen sus ejércitos y se unen a él. Vortigern trata de escapar, pero sus aliados sajones se retiran a sus tierras de Kent y muchos otros aliados le abandonan.

Después de asediar a parte del ejército de Vortigern en Carlion, Aurelio Ambrosio marcha por toda la isla, aceptando la rendición de aquellos leales a Vortigern.

Tabla de acontecimientos: 466-467

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2-5	Prestó servicio de guarnición y sobrevivió; vio poco o ningún combate.
6-20	Luchó en el Asedio de Carlion. Tira en la siguiente tabla.

Asedio de Carlion (15 x 1d6 x 1)

Resultado d20	Consecuencia
1	Murió gloriosamente en batalla (+1000 de Gloria).
2-3	Murió en la batalla.
4-20	Sobrevivió.

AÑO 468

Aurelio Ambrosio y su ejército persiguen a Vortigern y le asedian en su nuevo castillo en el Monte Snowdon. Tiene lugar una batalla en la que Vortigern muere y su ejército se dispersa.

Aurelio Ambrosio convoca al Alto Concilio, que lo elige como Alto Rey. Toma el título de Pendragón («gran dragón» o «jefe dragón»), inspirándose en su gran estandarte de batalla.

Tabla de acontecimientos: 468

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2-5	Prestó servicio de guarnición y sobrevivió; vio poco o ningún combate.
6-20	Luchó en la batalla de Snowdon. Tira en la siguiente tabla.

Batalla de Snowdon (15 x 1d3 x 2)

Resultado d20	Consecuencia
1	Murió gloriosamente en batalla (+1000 de Gloria).
1-20	Sobrevivió.

AÑOS 469-472

Muchos sajones llegan del continente y se establecen en Kent, bajo el dominio de su rey, Hengest. El Alto Rey Aurelio Ambrosio mantiene una paz inestable con los sajones, irlandeses y pictos, a pesar de sus incursiones. Su hermano menor, Uther, gana fama como gran guerrero al contener estos saqueos y lidera a guerreros escogidos en incursiones en territorio enemigo.

Tabla de acontecimientos: 469-472

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2-5	Ganó 25 puntos de Gloria en combate.
6-10	Ganó 50 puntos de Gloria en combate.
11-15	Ganó 100 puntos de Gloria en combate.
16-20	Ganó 200 puntos de Gloria en combate.

AÑO 473

Los sajones, confiados en que van a salir victoriosos, marchan a lo largo del valle del Támesis. El Rey Aurelio Ambrosio convoca un ejército para oponer resistencia, pero pierde la batalla, que se convierte en una gran victoria sajona.

Tabla de acontecimientos: 473

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2-10	Prestó servicio de guarnición y sobrevivió; vio poco o ningún combate.
11-20	Luchó en la batalla de Windsor. Tira en la siguiente tabla.

Batalla de Windsor (30 x 1d6 x 0,5)

Resultado d20	Consecuencia
1	Murió gloriosamente en batalla (+1000 de Gloria).
2-10	Murió en la batalla. Gana una pasión de Odio (sajones) de 2d6+6.
11-20	Sobrevivió. Gana una pasión de Odio (sajones) de 2d6+6.

AÑOS 474-476

Los sajones de Kent recorren y saquean el país. Solo los lugares fortificados están a salvo y los campesinos sufren terriblemente.

Tabla de acontecimientos: 474-476

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2-4	Murió prestando servicio de guarnición; luchó bien. Gana 25 Gloria.
5-20	Prestó servicio de guarnición y sobrevivió. Gana 25 Gloria.

AÑO 477

Otro rey sajón, Aelle, desembarca en el sur de Britania con un enorme ejército y se hace con el control de la zona. Muchos de los campesinos huyen, pero otros son capturados y esclavizados. Aelle renombra la región como Sajonia del Sur o Sussex.

Aurelio Ambrosio marcha con su ejército para vencer a este nuevo enemigo, que recibe en el último momento refuerzos sajones procedentes de Kent. Ambrosio tiene suerte de poder escapar con su ejército. Los sajones se quedan.

AÑOS 478-479

Durante años, Aurelio Ambrosio ha estado construyendo una flota de barcos en los puertos de sus regiones occidentales. Este año reúne a su ejército y recorren toda la costa meridional, destruyendo las flotas de los sajones de Britania. Después pone rumbo al continente, destruyendo todos los barcos hostiles que se encuentra en el camino.

El ejército britano desembarca en Frisia, causando grandes estragos a los sajones y ganando una batalla contra los bárbaros. Los sajones de Britania responden realizando grandes incursiones.

Tabla de acontecimientos: 478-479

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2-6	Prestó servicio de guarnición; luchó contra los incursores sajones de Salisbury (tira en la siguiente tabla).
7-20	Viajó con la flota del Alto Rey. Gana 25 puntos de Gloria. Luchó en la batalla de Frisia (tira en la tabla correspondiente).

Incursiones sajonas en Salisbury (20 x 1d6 x 1)

Resultado d20	Consecuencia
1	Murió gloriosamente en batalla (+1000 de Gloria).
2-5	Murió en batalla.
6-20	Sobrevivió.

Batalla de Frisia (15 x 1d6 x 1)

Resultado d20	Consecuencia
1	Murió gloriosamente en batalla (+1000 de Gloria).
2-5	Murió en batalla.
6-20	Sobrevivió.

AÑO 480

Un ejército de sajones navega río arriba por el río Port hacia Salisbury. Mientras se prepara la batalla, Aurelio Ambrosio es envenenado por un falso doctor. A pesar de estar enfermo, Ambrosio marcha junto a Uther para enfrentarse al enemigo, con el que se encuentra en Menevia. Ambrosio ataca a los sajones mientras Uther lleva a sus tropas hacia la retaguardia sajona y les separa de sus barcos, atacándoles después con gran vigor.

Es una gran victoria para los britanos, pero Ambrosio muere durante el combate.

Tabla de acontecimientos: 480

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2	Prestó servicio de guarnición.
3-20	Luchó en la batalla de Salisbury (en Menevia). Tira en la siguiente tabla.

Batalla de Salisbury (45 x 1d6 x 2)

Resultado d20	Consecuencia
1	Murió gloriosamente en batalla (+1000 de Gloria).
2-5	Murió en batalla.
6-20	Sobrevivió.

Si tu padre sobrevive a este año, entonces asiste al funeral del Alto Rey Aurelio Ambrosio, que es enterrado con gran ceremonia y dolor en el Baile del Gigante (Stonehenge). Después, el Alto Concilio se reúne y unánimemente nombra a Uther como el nuevo Pendragón. Tu padre está presente en la coronación. Tu padre gana 50 puntos de Gloria por cada uno de estos eventos (100 en total).

AÑOS 481-483

Los sajones permanecen relativamente tranquilos durante estos años, con pequeñas bandas haciendo incursiones aquí y allá, pero sin grandes ejércitos en movimiento. Se dice que muchas de sus mujeres y niños están ahora asentados en sus tierras.

Tabla de acontecimientos: 481-483

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2-4	Prestó servicio de guarnición; participó en varios combates. Gana 25 puntos de Gloria.
5-20	Prestó servicio de guarnición y sobrevivió; vio poco o ningún combate.

AÑO 484

Otra oleada de sajones llega en barco a las tierras Deira y las coloniza. Ayudados por los sajones de Britania y por algunos britanos rebeldes del norte, atacan la tierra de Malahaut. Su ejército derrota a los defensores del norte y después asedia la ciudad de Eburacum. El Rey Uther reúne a su ejército y corre hacia el norte para unirse a la batalla.

Sin embargo, el Rey Uther, ansioso por liberar a los habitantes de Eburacum, cae en una trampa y lucha en una batalla desesperada de la que casi no consigue escapar con muchas pérdidas.

Tabla de acontecimientos: 484

Resultado d20	Acontecimiento
1	Murió (ver el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56).
2	Prestó servicio de guarnición.
3-20	Luchó en la batalla de Eburacum. Tira en la siguiente tabla.

Batalla de Eburacum (30 x 1d6 x 0,5)

Resultado d20	Consecuencia
1	Murió gloriosamente en batalla (+1000 de Gloria). Gana la pasión Odio (sajones) a 1d6+6.
2-15	Murió en la batalla o por heridas recibidas allí. Gana la pasión Odio (sajones) a 1d6+6.
16-20	Escapó y sobrevivió. Gana la pasión Odio (sajones) a 1d6+6.

El Rey Uther se niega a rendirse. Con los maltratados restos de su ejército, se escabulle hacia el norte en la oscuridad y se encuentra a los sajones celebrando su victoria. Los sajones son masacrados y Uther consigue una gran victoria.

Si tu padre ha sobrevivido hasta ahora (¡una gran hazaña!), vuelve a luchar este año, pero muere en la batalla del Monte Damen.

Batalla del Monte Damen (30 x 1d6 x 2 x 1,5)

Resultado d20	Consecuencia
1	Murió gloriosamente en batalla (+1000 de Gloria).
2-20	Murió en la batalla o por heridas recibidas allí.

AÑO 485

El Rey Uther sufre grandes bajas y recluta muchas tropas nuevas para compensarlas. Ordena que todos los escuderos que estén preparados se reúnan en el Castillo de Windsor para ser nombrados caballeros.

Este es el año actual, el comienzo de tu campaña de **Pendragón**: ¡estás a punto de ser nombrado caballero!

Familia

La familia de un caballero es su recurso más precioso y fiable. La familia de la que se habla aquí está compuesta por tus parientes más cercanos, aquellos que sabes que te ayudarán en cualquier circunstancia y contra cualquier enemigo. Son aquellos que, si se enteran de que estás en peligro mortal, llegarán desde donde sea para ayudarte inmediatamente. Tú, por supuesto, harías lo mismo por ellos.

Existen varios motivos por los que deberías tener un conocimiento más amplio sobre tu familia, aparte del que has obtenido durante la creación del personaje. Incluso si no tienes intención de mantener tu propia dinastía, tu interpretación mejorará si conoces el pasado de tu familia.

Asimismo, una familia ofrece muchos tipos de protección contra los enemigos. La máxima expresión de esta protección es que, en **Pendragón**, los miembros de tu familia están dispuestos a participar en un combate a muerte por ti, sin tener en cuenta sus propias preocupaciones. En términos de juego, una de las funciones más útiles de la familia es proporcionar a los caballeros jugadores un pequeño «ejército» de reserva privado. Aunque durante la creación del personaje ya habrás calculado los valores básicos de tu ejército privado, en este capítulo aprenderás un poco más sobre él.

PERSPECTIVA HISTÓRICA

La extensa sección de Historia de la familia en Salisbury te ayuda a determinar lo que hicieron tu abuelo y tu padre en vida. Por supuesto, ambos hicieron muchas más cosas que las que unas simples tablas pueden describir, no obstante, estas tablas permiten conocer los hechos más relevantes que vinculan a la familia en la historia artúrica. Tu personaje gana no solo un trasfondo con un cierto sentido histórico, sino también una porción de la Gloria de su abuelo y su padre, además de uno o más rasgos o pasiones que derivan de las experiencias de sus ancestros durante las últimas generaciones.

EL PAPEL DE LA FAMILIA

Pendragón se ha diseñado para incluir eventos a largo plazo que pueden durar más que la vida de un único personaje. El tiempo de juego avanza con normalidad. Algunas historias tardan en completarse todo el reinado del Rey Arturo, tiempo suficiente como para que los nietos de los personajes originales se conviertan en caballeros.

Para participar plenamente en una campaña a largo plazo, cada caballero debería formar una familia con la que el jugador pueda jugar a lo largo de toda la saga. La mejor historia de **Pendragón** empieza hacia el final del reinado del Rey Uther y continúa hasta el final del de Arturo. En el próximo suplemento, **La Gran Campaña de Pendragón**, encontrarás las líneas generales de esta historia.

MÁS ALLÁ DEL PRIMER PERSONAJE

El tono emocional del juego cambia de forma sustancial cuando tu personaje tiene un linaje familiar. Con una familia, un caballero tiene a alguien más, aparte de sí mismo, por

quien vivir y morir. La motivación de un personaje cambia cuando tiene alguien a quien amar y por el que está más que dispuesto a luchar.

El director de juego debería instar a los jugadores a desarrollar las familias de sus personajes, para que estos tengan este tipo de motivación. Los hijos de un personaje podrían tener sus mismas características, rasgos de personalidad, pasiones, equipo y peculiaridades familiares. Por ello, en cierto modo, un personaje con una familia realmente nunca muere.

Asimismo, las familias permiten que los jugadores interactúen de un modo más natural. Cuando dos personajes caballeros sin relación alguna emparentan, por ejemplo, casándose con dos hermanas, pasan a estar conectados de un modo claro y público (este particular mecanismo también proporciona una excusa perfecta para que los caballeros se traten con confianza durante las aventuras). Una familia establecida proporciona una fuente de rango, poder, tradiciones, conocimiento e incluso posesiones. Por ello, la espada mágica que tanto apreciaba tu personaje inicial no tiene por qué desaparecer del juego cuando muera, sino que, junto con su escudo de armas, su título y otras posesiones, puede pasar a manos de su hijo mayor, tu siguiente personaje.

Además, la historia de la familia proporciona también una maravillosa fuente de interacción con viejos personajes de la saga (ya sean personajes jugadores o personajes no jugadores). Cuando un nuevo personaje entre en el juego, los viejos podrían decir cosas como «¡Yo luché junto a tu padre en Baddon!» o «¡Ja! Recuerdo cuando tu padre la pifió durante la Aventura del Caballero del Loro». Y tu nuevo personaje, por supuesto, conocerá los detalles de la Aventura del Caballero del Loro.

De este modo, la muerte no tiene por qué echar a perder la campaña que, al igual que el nuevo personaje, heredará los mejores elementos de la historia acumulada, así como los bienes y la gloria de los personajes fallecidos.

CONEXIONES

Los parientes pueden proporcionar muchas oportunidades: si alguien dentro de una familia tiene una buena posición social, sus parientes también se beneficiarán de ello. Sin embargo, en este juego, el personaje caballero es el indiscutido líder de su familia. Es un individuo inusual, aventurero y exitoso desde el momento en el que se convierte en escudero. El resto de la familia se vuelve hacia tu personaje en busca de liderazgo.

En **Pendragón** no tendrás un tío rico: tu personaje *es* el tío rico para el resto de miembros de su familia. Las conexiones que puede ofrecerte la familia a través de los sucesivos personajes caballeros son más importantes. Tu experiencia de juego adquirirá una mayor profundidad y elegancia si la mayoría de tus personajes proceden de la misma familia.

CUANDO UN PERSONAJE MUERE

Cuando un personaje favorito muere, deberías estar preparado para emocionarte. Puedes sentir júbilo por

un hecho heroico o abatimiento por una mala tirada de dados. En cualquier caso, es probable que siempre haya algo de tristeza. El resto de jugadores debe decidir qué hacer con el cuerpo. El escudero de tu personaje, que súbitamente se habrá quedado sin señor, puede ser el portavoz de los últimos deseos y preocupaciones del personaje (consulta lo que escribiste en la parte trasera de la hoja de personaje, en el apartado de «Última voluntad y testamento»).

Después llega la parte del papeleo. Comprueba si el personaje murió entre personas que saben dónde deben enviar el cuerpo o al menos la noticia de la muerte del personaje. Calcula la Gloria final del personaje fallecido. Si tiene un hijo, calcula el 10 % de ese valor, que será el que le pase a él. Haz una lista de todo el equipo que quedará en herencia. Haz una lista de señoríos. Anota los rasgos de personalidad, rasgos dirigidos y pasiones con un valor de 16 o más para futuras referencias. Tómate un respiro y reflexiona un momento sobre su participación en la historia hasta el momento de su muerte. También podrías tomarte un tiempo para pensar en un epitafio de una línea para la lápida de su tumba.

Guarda la hoja de personaje en el «cementerio» (o «carpeta de los muertos»). A veces los jugadores querrán guardar las hojas de sus personajes más preciados en su propio cementerio. Pero si les da igual, deben darle la hoja al director de juego para que la guarde él.

TU FAMILIA

Los jugadores, por lo general, quieren saber algo más sobre el resto de su familia. Estas tablas proporcionan información básica sobre cada individuo.

Ya habrás determinado el número de caballeros de tu familia y sus edades relativas durante el proceso de creación del personaje (la información se encuentra en la parte trasera de tu hoja de personaje). A continuación, encontrarás una serie de tablas para crear al resto de tu familia de acuerdo al número de caballeros.

CABALLEROS VIEJOS

Los caballeros viejos tienen 55 años o más. Sea cual sea el parentesco exacto con tu personaje, a estos individuos tan queridos se les suelen llamar «abuelos» de forma honorífica durante las reuniones familiares. Forman parte de los ancianos de la comunidad, ya que han sobrevivido tanto a años de batallas como a los estragos de la edad y la enfermedad.

Resultado d20	Relación
---------------	----------

1-15	El hermano menor de tu abuelo.
------	--------------------------------

16-20	El hermano ilegítimo de tu abuelo.
-------	------------------------------------

CABALLEROS MADUROS

Los caballeros maduros tienen entre 36 y 54 años (los personajes con esta edad han comenzado a usar la tabla de envejecimiento que aparece en el Capítulo 5). Normalmente, los caballeros más jóvenes de la familia les llaman «tíos», sea cual sea su relación exacta.

Resultado d20	Relación
1-12	El hermano menor de tu padre.
13-16	El hermano de tu madre.
17-19	El hermano ilegítimo de tu padre.
20	El hermano ilegítimo de tu madre.

CABALLEROS JÓVENES

Los caballeros jóvenes tienen entre 20 y 35 años. Todavía no utilizan la tabla de envejecimiento.

Resultado d20	Relación
1-8	Tu hermano menor*.
9-14	Tu primo (paterno)*.
15	El marido de tu hermana.
16-17	Tu primo (materno).
18	Un hermano ilegítimo (mayor que tú).
19-20	Un hermano ilegítimo (menor que tú)*.

*Si has usado la opción de Experiencia Previa durante la creación del personaje y eres mayor que la edad de inicio habitual, podrías tener hermanos menores o primos paternos que ya hayan sido nombrados caballeros. Sin embargo, si tu personaje solo tiene 21 años y acaba de ser armado caballero, sigue tirando hasta que consigas un resultado sin asterisco: ninguno de tus hermanos menores o primos varones menores puede haber sido armado caballero antes que tú.

OTROS MIEMBROS DE LA FAMILIA

Cuando estés construyendo la familia de tu personaje, ve desde la generación relevante más antigua hasta la más joven (la generación «relevante» más antigua es la del padre y la madre de tu personaje). Estos cálculos determinan, en todos los casos, únicamente los parientes legítimos. Los hijos ilegítimos, que se han determinado en las tablas anteriores, no entran dentro de estos cálculos, sino que se añaden de forma separada al árbol genealógico familiar al final de este proceso.

Ten en cuenta que estas reglas cubren únicamente a los adultos. Los hijos menores de quince años no se tienen en cuenta en este procedimiento.

HERMANOS

Para determinar el número de hermanos de tu personaje, así como los de tu padre y tu madre, haz lo siguiente:

Padre: Tira 1d6 para conocer el número total de hermanos de tu padre. Después, tira 1d6 por cada hermano: un número par indica que es un hermano varón y un número impar, que se trata de una hermana. Estos son tus tíos y tías paternos que alcanzaron la mayoría de edad. Ahora, compara el número de tus tíos con el número de hermanos de tu padre que sabes que son caballeros.

Madre: Para determinar el número de hermanos y hermanas de tu madre, sigue el mismo procedimiento que has usado para tu padre.

Nota: Si el número total de hermanos varones de tu padre y de tu madre es menor que el número de caballeros maduros de tu familia, añade un número de hermanos varones suficientes como para llegar al número correcto de caballeros.

Tu personaje: De nuevo, para determinar el número de hermanos y hermanas de tu personaje, sigue el mismo procedimiento que el que has seguido con el padre.

¿VIVOS O MUERTOS?

El estado del resto de tu familia (mujeres adultas y hombres no caballeros) se determina tirando en la siguiente tabla.

Nota: Todos los caballeros de tu familia, cuyo número se ha determinado durante la creación del personaje, están necesariamente vivos (¡o ya no se les incluiría en el total de caballeros de la familia!). Cuando tires en la siguiente tabla, resta 6 al resultado del dado. Tu madre aún puede estar viva, pero puede haberse vuelto a casar después de la muerte de tu padre; tira por ella, pero resta 3 al resultado del dado. Tu padre está muerto, igual que tu abuelo; ambos estaban casados, por lo que no necesitas tirar en esta tabla por ellos.

Resultado d20 Estado

1-7	Vivo y casado.
8-14	Vivo y soltero.
15-17	Muerto (estaba casado).
18-20	Muerto (nunca se casó).

Para saber la causa de la muerte de tus parientes fallecidos, consulta el cuadro de texto «Causas de muerte diversas», página 56.

Tu futura familia

Escoger a una esposa es una de las decisiones más importantes en la vida de un caballero. Durante el curso de una campaña, tu director de juego puede hacer que tu personaje conozca a personajes no jugadores femeninos que tengan una condición social apropiada para casarse con él (podrían ser perfectamente parientes de otros personajes jugadores). Este es el mejor modo de encontrar a una esposa. Sin embargo, la sección «Fase de Invierno» del Capítulo 5 incluye un segmento de creación de familias, con una tabla de matrimonios aleatorios que puede utilizarse para generar una esposa de manera inmediata. Por supuesto, de este modo corres ciertos riesgos.

Cuando tu personaje se casa de forma legítima, surgen muchas posibilidades para ti y para el director de juego, por ello se debe hacer hincapié en que se necesita una esposa legítima.

TU HEREDERO

Una vez tienes una esposa, el sistema de la Fase de Invierno te ofrece cada año la oportunidad de tener un hijo. Normalmente se necesitan un par de años para conseguir gestar a un heredero varón. No existe una regla para la reducción de la fertilidad debido a una avanzada edad o a heridas en **Pendragón**, por lo que tu personaje (y,



presumiblemente, su esposa) pueden ser bastante viejos y aún así tener un hijo.

Cuando nace tu heredero, debe sobrevivir hasta que llega a los 21 años, momento a partir del cual está cualificado para ser un nuevo personaje jugador caballero. A partir de este momento puede continuar con los objetivos dinásticos, los intereses e incluso las rivalidades de tu personaje que ya es anciano o ha fallecido, permitiéndote de este modo participar en las últimas fases de la campaña con un personaje que sea un caballero joven, fuerte y lleno de vida.

Tu nuevo personaje no comenzará con una historia construida a base de tiradas en la «Historia de la Familia en Salisbury» de este mismo capítulo, como hizo tu primer personaje, sino con una historia construida por ti como jugador (y por su padre, tu antiguo personaje). Tú, el jugador, aún tendrás que tomar la mayoría de las decisiones de esta creación, algunas de las cuales dependen de la aprobación del director de juego.

HEREDEROS MENORES DE EDAD

Tu personaje principal podría morir antes de que ninguno de sus hijos llegue a tener 21 años. Tu director de juego te ayudará con esta situación. Primero, designa un tutor para el niño. Debe ser un pariente cercano de tu primer personaje, posiblemente uno de los personajes caballeros de la familia generados durante la creación del personaje. Este personaje se convertirá en el nuevo cabeza de familia de facto y será el personaje con el que jugarás hasta que el joven heredero alcance la mayoría de edad.

Para cuando el heredero de tu primer personaje sea mayor de edad, podrías haberte encariñado con su tutor hasta el punto de que desees que siga siendo tu personaje principal o

podrías escoger jugar con los dos personajes de la misma familia. El director de juego y las circunstancias de la campaña deberían determinar si el joven puede ser armado caballero cuando llegue a la mayoría de edad (dependiendo de la historia, tu heredero puede haber perdido sus tierras, sus conexiones familiares o haber sufrido circunstancias aún peores).

Pérdida prematura de herederos: A veces, debido a la mala suerte con los dados, los personajes no pueden engendrar un heredero. La frustración de este hecho sirve para ilustrar uno de los pesares no escritos de la leyenda artúrica. ¿Se puede encontrar consuelo en el hecho de compartir la misma situación que el propio Rey Arturo? Quizás.

Sin embargo, la frustración no es el fin deseado de este proceso. Si no consigues concebir un heredero o si tus hijos mueren a medida que pasan los años, puedes hablar con el director de juego sobre esta situación. Quizás uno de los caballeros jóvenes de la familia es un primo que puede usarse como nuevo personaje jugador.

HIJOS COMO PERSONAJES JUGADORES

Cuando un hijo sobrevive hasta llegar a la mayoría de edad, tienes un hijo mayor, un escudero que está listo para ser armado caballero y para jugar con él. Crea al nuevo personaje usando el sistema de creación de personaje habitual, con algunas modificaciones.

Comprueba la lista de señoríos que ganará tu heredero cuando sea armado caballero. Por supuesto, si el padre aún vive, estos señoríos serán de su propiedad hasta que muera, momento en el que pasarán a su hijo. En algunos casos, sin embargo, el padre posee múltiples señoríos y puede darle uno a su hijo mientras aún está vivo.

Datos personales: Esta información se obtiene a partir de la del padre. El Año de Nacimiento estará apuntado en la parte trasera de la hoja de personaje del padre. Calcula su edad con cuidado en relación a la fecha de la campaña.

Rasgos de personalidad y pasiones: Los jugadores pueden escoger si utilizan los mismos valores de rasgos de personalidad, rasgos dirigidos y pasiones del padre. El heredero debe empezar con los mismos valores numéricos del padre en estas cualidades, pero el director de juego debe aprobar cualquier rasgo de personalidad, rasgo dirigido o pasión heredado con un valor por encima de 20.

Equipo: El hijo heredará todo lo que poseía su padre, siempre que lo hayan llevado a casa. Si el padre está vivo, entonces el nuevo caballero recibe el equipo que su padre se digne a compartir con él.

Características: Las características se calculan del modo normal, con los 60 puntos habituales para distribuir. Si el jugador lo desea, pueden tener valores idénticos a los del padre.

Habilidades: Las habilidades y habilidades de combate se calculan del mismo modo que para personajes iniciales.

Escudo de armas: El escudo de armas del hijo mayor es el mismo que el del padre. Si el padre todavía vive, el escudo tiene una marca heráldica especial (la *brisura*, que tradicionalmente era un lambel como el que se muestra a continuación).



Gloria: La Gloria inicial del heredero es una décima parte de la Gloria del padre que se calcula cuando el hijo es nombrado caballero o cuando el padre muere (lo que suceda primero). Como todos los personajes, el heredero gana 1000 puntos de Gloria por ser armado caballero y quizás más si existen herencias adicionales (como por ejemplo, señoríos).

Peculiaridad familiar: El heredero tiene la misma Peculiaridad familiar que su padre (al igual que el resto de hermanos varones del heredero).

Tu hogar

Los personajes iniciales son, por defecto, nativos de Salisbury, un condado de Logres, el reino más importante de Britania. Considera que la información de esta sección es lo que tu personaje ha aprendido simplemente por criarse en la corte de Salisbury. Recuerda que no hay mapas precisos disponibles: el tipo de mapa que usamos en el siglo XXI es una invención relativamente reciente.

Tu personaje *no* tiene ni tanta cantidad ni tanta calidad de información sobre otras regiones, y recuerda también que si tienes un personaje de otra región, tampoco sabrán tanto de Salisbury. La habilidad de mantener separada la información que conoces como jugador de aquello que sabe tu personaje es una de las características de los buenos jugadores de rol.

Esta sección, al igual que el resto del libro, asume que tu campaña comienza durante los últimos años del reinado de Uther Pendragón. Durante el reinado de Arturo, las cosas serán muy diferentes.

EL CONDADO DE SALISBURY

Salisbury es uno de los lugares más interesantes en las leyendas artúricas. Es una de las áreas más densamente pobladas. Muchos grandes acontecimientos tienen lugar aquí: la batalla de Badon, que confirma a Arturo como Rey de Logres, por ejemplo, y la batalla de Camlann, que sirve como conclusión de la campaña.

También hay muchos lugares interesantes, como Stonehenge, el monumento antiguo más famoso, y la Abadía de Amesbury, donde se retirará la madre de Arturo en los primeros años de la campaña y también la Reina Ginebra en los últimos años. También hay muchos monumentos cerca, especialmente las docenas de túmulos prehistóricos, círculos de piedra y el extraño Caballo Blanco. Camelot, la futura capital del reino, también está cerca.

Salisbury es un buen punto de partida.

El Condado de Salisbury, como su nombre indica, está compuesto por las posesiones del Conde de Salisbury. Este feudo está formado principalmente por la ciudad de Sarum y la enorme área de la Llanura de Salisbury que la rodea. La región posee buenas tierras de cultivo y proporciona muchos otros tipos de ingresos al conde: pesquerías, impuestos de los mercaderes y peajes de los puentes.

En este libro encontrarás dos mapas del Condado de Salisbury: uno de dos páginas que muestra sus características más importantes y uno más pequeño que muestra distancias de viaje que vienen indicadas en número de días de viaje.

El condado incluye una gran ciudad, Sarum, que se describe en detalle a continuación, tres ciudades amuralladas más pequeñas (Wilton, Warminster y Tilshead) y docenas de pueblos y villas mucho más pequeños que no aparecen en los mapas, pero que por lo general se agrupan en los valles de los ríos alrededor de las ciudades. Tiene cinco castillos. El de Sarum está bien fortificado y además se encuentra dentro de las murallas de la ciudad, los otros cuatro (Devizes, du Plain, Ebbles y Vagon) son motas castrales comunes. La Abadía de Amesbury no forma parte del condado, sino que es propiedad de la Iglesia.

Muchos de los pueblos y ciudades se citan en esta descripción como «mercados locales». Esto significa que los granjeros locales llevan allí su grano y su ganado para venderlos y también es el lugar donde compran los bienes o productos que no pueden fabricar o cultivar. Sarum, sin embargo, es el mercado central y el único lugar en el que se pueden adquirir ciertas mercancías, entre las que se incluyen telas buenas, sal limpia y cualquier producto de fuera del condado.

Las carreteras que se muestran en los mapas son prácticamente todas carreteras pavimentadas y las mejores rutas de viaje disponibles. Esto quiere decir que no existe una carretera auténtica entre Tilshead y Warminster, aunque solo están separados por poco más de quince kilómetros. En lugar de eso, están conectados por senderos llenos de baches y veredas de cazadores. Las buenas carreteras están

más concurridas y son las únicas que utilizan los viajeros para cruzar el condado. Las peores carreteras se usan menos, prácticamente solo las transitan los lugareños que viajan dentro de la región.

Los Viejos Senderos se conocen desde la Edad de Bronce y atraviesan terreno escabroso. Aunque son inusualmente secos, son difíciles para los caballos, que solo pueden viajar unas cinco millas al día, por ello, normalmente solo los usan campesinos a pie.

La carretera real atraviesa el territorio desde Levcomagus hasta Sarum y después continúa hacia Dorchester. Es una antigua calzada romana, ancha y pavimentada, aunque con matorrales en los bordes y muchas matas de hierba que brotan de su superficie.

LA CIUDAD DE SARUM

Sarum es tu base de operaciones y está situada sobre un montículo empinado y erosionado por el viento, en el centro de la ondulada Llanura de Salisbury. Las personas cultas que hablan latín llaman a esta ciudad *Sorbiodunum*. El antiguo nombre britano es *Caer Caraduduc*.

Sarum se fundó siglos atrás, antes de que se usara el hierro, en los días en los que la gente aún adoraba al sol en Stonehenge. Una serie de anillos concéntricos rodean la ciudad: una enorme zanja en el exterior, seguida de un terraplén, otra zanja grande y un terraplén final.

Una gran cortina de muralla corona el terraplén interior y domina la gran zanja interior. La muralla tiene doce pies de grosor y una altura de cuarenta pies. Su parapeto está coronado por un almenado cuyos merlones (las piedras superiores) y almenas (los huecos o hendiduras entre merlones) le dan una forma dentada.

Hay dos puertas, la oriental y la occidental, que atraviesan las murallas. Están defendidas por portones con torres, ambos provistos de enormes rastrillos de hierro reforzados, troneras y puentes levadizos. Como en todas las ciudades, las puertas se cierran por la noche y normalmente no se deja pasar a nadie.

En el centro de la ciudad se encuentra una gran *mota*, o montículo artificial, sobre la que se asienta el gran castillo del conde. Cuatro muros de zanja y terraplén emanan del castillo y llegan casi hasta la muralla exterior y dividen la ciudad en barrios. El barrio noroccidental está ocupado por la magnífica catedral y los edificios de la iglesia, que forman parte del feudo del Obispo de Salisbury. Es la sede de los clérigos y del séquito del obispo. La catedral está dedicada a Santa María, la Madre de Dios.

La ciudad ocupa el resto de barrios y sirve como patio de armas del castillo. Es grande y relativamente rica. Es el centro comercial del condado y el conde obtiene grandes ingresos de sus impuestos, parte de los cuales se entregan al rey. Aquí hay una casa de moneda que acuña peniques de plata con la imagen del Rey Uther en un lado y el nombre de la casa de moneda y el acuñador en el otro. El conde no recibe ingresos de la casa de moneda.

EL CASTILLO DE SALISBURY

El Castillo de Salisbury, también llamado de Sarum, es un castillo moderno (en la época artúrica) de piedra. Se alza sobre un gran montículo en el centro de la ciudad y es la residencia principal de tu señor, el Conde de Salisbury.

El patio interior está rodeado por cortinas de muralla de ocho pies de grosor y veinte pies de altura, es aproximadamente circular y tiene un diámetro de unos 300 pies. Dentro de este patio de armas se encuentran los edificios domésticos del conde, incluyendo una panadería junto a las puertas orientales. El pozo del castillo se encuentra en el centro de este patio de armas.

El Castillo de Sarum tiene cuatro torres. Dos puertas normales y una poterna atraviesan la muralla. Las puertas tienen torres de defensa y puentes levadizos sobre el foso que rodea el montículo. La torre oriental protege la poterna que la atraviesa. La torre meridional es grande y está unida únicamente al muro, mientras que la torre septentrional está unida a la torre del homenaje.

La torre del homenaje, o donjón, es el centro de las labores domésticas y administrativas. Hay otros cuatro edificios rectangulares de dos pisos, todos coronados con almenados, que rodean un patio central pavimentando con creta machacada para proporcionar más luz al interior del recinto.

Para entrar a la torre del homenaje hay que subir por una escalera y cruzar un puente levadizo de madera en el segundo piso. El primer piso se usa para almacenar comida y provisiones.

Las cámaras privadas del conde, su familia y los oficiales de la corte se encuentran en los edificios occidentales y septentrionales.

En el edificio occidental se encuentra el gran salón, de alto techo, donde el conde recibe a sus visitantes y gobierna su corte. La mayoría de los caballeros mantenidos duermen aquí por la noche.

En el edificio meridional se encuentran las cocinas y la capilla, y sobre ellas las cámaras privadas de los oficiales del castillo y del condado, así como las de los invitados.

EL GRAN SALÓN

Cuando tu personaje visita a su señor, el Conde Roderick, no duerme en una cámara privada. En lugar de eso, como la mayoría de la gente del castillo, por la noche duerme en el mismo lugar en el que trabaja por el día. De este modo, los cocineros duermen en la cocina, los panaderos en la panadería y los mozos de cuadra en el establo. Como caballero, tu personaje duerme en el Gran Salón. Este también es el lugar en el que duermen los caballeros mantenidos del conde. Cada uno posee un gran baúl donde guardar sus posesiones personales.

Por el día, el gran salón es la sala de la corte del señor. Se retiran todos los muebles del suelo, excepto el trono del señor, que se mantiene sobre un estrado al fondo de la sala. Por la tarde se traen mesas de caballete y bancos

para la cena. Por la noche, las mesas y bancos sirven como camas, o la gente duerme directamente en el suelo.

CONDADOS VECINOS

Existen varias regiones de Logres alrededor de Salisbury. Se detallan en las siguientes descripciones y entre ellas se encuentran Silchester al este; Hampshire al sureste; Dorset lejos al sur, cruzando densos e inhóspitos bosques; el reino independiente de Somerset al oeste; Clarence al norte y al noroeste; y Marlborough, una baronía que se encuentra hacia el norte.

GENTES

Estas son las personas más importantes de la tierra natal de tu personaje, el Condado de Salisbury. A excepción del Conde Roderick y el Obispo Roger, pocos son conocidos fuera de Salisbury.

Dado que tu personaje conoce personalmente a estas personas, a continuación te indicamos sus valores de Gloria y, para las damas, su característica de Apariencia y sus posesiones.

EL CONDE Y SU FAMILIA

Estas son personas importantes, a las que debes tanto lealtad como fidelidad. Todo tu futuro depende de que obedezcas a sir Roderick, ya que es el señor que te nombrará caballero y todo tu trabajo consiste en protegerle, a él y a sus tierras, y en obedecerle.

Conde Roderick (Gloria 8840): El Conde de Salisbury, Roderick, es un guerrero famoso por su pericia, que ha luchado junto al Rey Uther contra los sajones del este. Es conocido por su terrible enemistad con sir Blains, el Administrador de Levcomagus, hacia el que guarda un gran rencor (Suspica +6) porque ambos fueron pretendientes de lady Ellen hace muchos años.

El escudo de armas del conde son franjas horizontales en azul y oro (amarillo).

Condesa Ellen (Gloria 2147, APA 14): La Condesa Ellen es hija del Duque de Silchester. Su dote consistía en varios señoríos alrededor de la carretera que une Levcomagus y Mildenhall, por lo que muchos hombres ricos e influyentes la cortejaron, incluyendo a sir Blains, Administrador de Levcomagus.

Lady Jenna (APA 14): La hija del Conde Roderick y lady Ellen. Jenna es aún una niña y no está en edad de casarse, pero su dote es importante y muchos pretendientes ya se están postulando ante el conde.

LOS CABALLEROS

Estos son los hombres locales que conoces y admiras. Son las figuras clave y los individuos más destacados de entre los aproximadamente setenta caballeros del condado.

Sir Elad (Gloria 6189): Es el Mariscal del condado y también el castellano de Vagon.

Sir Hywel (Gloria 6457): El abanderado de Lavington Occidental tiene muchos señoríos que heredó de su padre y

únicamente tiene una hija joven. Ya que su esposa murió dando a luz y él rehúsa casarse de nuevo, su hija heredará una gran fortuna.

Sir Amig de Tilshead (Gloria 7234): Un hombre mayor con muchas cicatrices y que cojea al andar. Sir Amig es un veterano de muchas batallas. Hace poco le ha sido concedido el castillo de Tilshead, construido para proteger al condado de las brujas y monstruos de los bosques cercanos.

Sir Jaradan (Gloria 3190): Es un joven caballero, hábil y ambicioso. Es el mejor espadachín del condado (habilidad de Espada 22).

DAMAS CASADERAS

En el condado viven muchas mujeres, pero estas son las que están disponibles y las que tienen las mayores posesiones o alguna otra razón que las hace dignas de casarse contigo.

Lady Adwen (Gloria 740, APA 18): La bella y joven (pero en edad casadera) hija de sir Bles, que fue asesinado en batalla. Sus posesiones harán de su marido un caballero abanderado y muy rico. *Señoríos:* Dos señoríos en heredad y cuatro enfeudados.

Lady Elaine (Gloria 1258, APA 18): Elaine es una hermosa mujer cuyo primer marido fue asesinado por el amante plebeyo de ella hace unos años y que después fue ahorcado por matar a un caballero. Es muy rica, pero el resto de mujeres del condado consideran que es desvergonzada e infiel. *Señoríos:* Cuatro señoríos en heredad.

Lady Gwiona (Gloria 856, APA 16): Gwiona es la segunda dama de compañía de la Condesa Ellen. Es la heredera de dos señoríos. Sus cuatro últimos pretendientes murieron en batalla poco después de comenzar a cortejarla, pero el sacerdote afirma que realmente no tiene mala suerte. *Señoríos:* Dos señoríos en heredad.

Lady Indeg (Gloria 4140, APA 8): Esta mujer de 40 años es la heredera más rica del condado. Posee dos señoríos (cada uno con un leal caballero) y tres más como prestimonio hasta que muera. Ha enviudado dos veces y, por tanto, puede escoger a su siguiente marido. Se siente sola y podría gustarle tener a un apuesto y joven caballero para que le hiciera compañía.

Señoríos: Dos señoríos enfeudados, más 2 £ extra de ingresos anuales; 14 puntos de Gloria/año. Dote de la Viuda: Tres señoríos enfeudados; 18 puntos de Gloria/año.

LOS RELIGIOSOS

Estas son algunas de las figuras religiosas más importantes o interesantes de Salisbury.

Obispo Roger: El Obispo de Salisbury es un hombre rico y sofisticado de un modo un tanto religioso. Su riqueza proviene de las posesiones de la Iglesia, incluyendo los territorios eclesiásticos de Amesbury y los que rodean Sarum y Warminster, así como el resto de las numerosas fuentes de ingresos de la Iglesia. Es un hombre instruido, gran lector y con mucha influencia. Le encanta viajar a Londres por asuntos de trabajo. Tiende a ser práctico cuando surge algún conflicto entre el conde y la Iglesia.

Padre Tewi: Es el sacerdote del Castillo de Salisbury y el confesor personal del conde y su esposa, además de ser el supervisor religioso general del castillo y sus gentes. No es particularmente rico, pero el conde lo mantiene con generosidad. Le encanta beber y se rumorea que no les quita ojo de encima (ni la mano, dependiendo de a quién preguntes) a varias de las sirvientas.

Padre Brugyn: Es el sacerdote del señorío que recibes al ser armado caballero. Brugyn no es ni muy listo ni muy piadoso. Se ocupa del bienestar espiritual de su congregación con una eficacia pragmática, sin mancha alguna de escándalos o avaricia.

SALISBURY Y SUS ALREDEDORES

En la siguiente sección se muestra la información que tu personaje conoce de varias localizaciones específicas de su tierra natal. Los lugares en *cursiva* están dentro del Condado de Salisbury. Los lugares en **negrita** están fuera del feudo de Salisbury.

Consulta el mapa del Condado de Salisbury y el mapa relacionado de Tiempos de Viaje, ambos muestran aproximadamente la misma área en términos de días de viaje a caballo entre varios lugares. Los tiempos de viaje se basan en una velocidad de 15 millas al día, siempre siguiendo las carreteras existentes.

LA ABADÍA DE AMESBURY

Aurelio Ambrosio, el primer Pendragón y hermano de Uther, fundó este monasterio, que aún hoy se mantiene con fondos reales. Es una abadía doble, con edificios para hombres y mujeres. Aunque está dentro de los límites del condado, es en realidad un feudo de la Iglesia y no le proporciona ingresos al conde.

BATH

La principal ciudad de Somerset, llamada en latín *Aqua Sulis* o los Baños de Sulis por las propiedades mágicas curativas de sus manantiales. Está a tres días a caballo de Sarum, en la región de Somerset.

BOSQUE DE CAMELOT

Este denso bosque delimita la frontera meridional del Condado de Salisbury. Está habitado por bestias tanto normales como fabulosas.

BOSQUE DE CAMPACORENTIN

Este espeso bosque se encuentra a varios días a caballo al norte de Sarum. Se extiende muchas millas, principalmente al este y al oeste, y alberga numerosos señoríos, muchos de los cuales aún son independientes del dominio del rey.

Como todos los bosques, alberga numerosas criaturas extrañas, pero es conocido sobre todo por un par de enormes leones negros como la noche que aterrorizan periódicamente a los campesinos de la zona. Existe un rumor persistente sobre el bosque, que dice que en su interior hay una rica princesa aprisionada en una torre, rodeada de un jardín de rosas gigantes y espinosas.

BOSQUE DE COLLINGBOURNE

Este bosque es una zona de caza favorita tanto de caballeros como de plebeyos. Probablemente no tenga animales exóticos ni seres mágicos.

BOSQUE DE MODRON

Este espeso bosque que se encuentra al oeste del condado recibe su nombre de una antigua diosa de los britanos. Se rumorea que numerosas hadas y bestias malvadas viven aquí.

BOSQUE DE SAVERNAKE

Este bosque fronterizo se encuentra entre las tierras del Conde de Salisbury y del Barón de Marlborough, y ha sido causa de considerables disputas entre estos dos señores. Nunca se ha dicho que haya hadas en este lugar, aunque la Condesa Ellen cuenta en privado que una vez vio a un unicornio.

CALNE

Es una ciudad fortificada que sirve como mercado local y forma parte del feudo de Clarence. Está a unos dos días a caballo de Sarum.

CAMELOT

Camelot es una pequeña ciudad a dos días a caballo de Sarum, en el centro del condado de Hampshire. Fue una importante ciudad romana, pero se deterioró gravemente antes y durante la ocupación de los sajones. Está destinada a convertirse en la capital, primero de los invasores sajones y después del Rey Arturo, y en ella estará la Mesa Redonda.

CASTILLO DE DU PLAIN

A un día de caballo de Sarum, este pueblo y su castillo marcan la frontera oriental del condado.

CASTILLO DE EBBLE

Es una antigua mota castral construida principalmente de madera, pero aún es útil en defensa. Es el asentamiento más meridional del condado.

CASTILLO DE GROVELY

No es realmente un castillo, sino un antiguo castro con grandes terraplenes, la mayoría de los cuales están llenos de espinas y flores salvajes.

CIRENCESTER

Una vez fue una importante ciudad romana y ahora es la sede principal del Duque de Clarence. Está aproximadamente a cuatro días a caballo de Sarum.

CLARENCE

El Duque de Clarence está en guerra constante con el Duque de Gloucester.

COLINA DE BADON

Es un antiguo castro en lo alto de una colina. Le aguarda un gran destino en el futuro, después de que los sajones hayan conquistado una gran parte de Britania.

DEVIZES

Es un pueblo con mercado y una mota castral. Está a uno o dos días a caballo de Sarum.

EL DIQUE DE AMBROSIO

Aurelio Ambrosio construyó estos enormes terraplenes hacia el este como parte de un sistema de defensa contra los sajones. Al ser demasiado grandes como para ser protegidos como si fueran murallas, se usaron para observar a los ejércitos en movimiento, dificultar su avance y esconder a un ejército defensivo emboscado. Ahora delimita la frontera septentrional del condado.

EL DIQUE DE BOKERLY

Se trata de una ladera orientada al norte y una zanja construidas en época romana para separar tribus que, desde entonces, se han extinguido. Ahora señala la frontera entre los condados de Salisbury y Dorset.

FIGSBURY

Este es uno de los numerosos castros de la Llanura de Salisbury. Lleva abandonado desde tiempos remotos. Se dice que algunas veces, durante el solsticio de verano, se pueden oír ruidos de hombres quejándose y de cadenas golpeando procedentes del suelo que se encuentra bajo el castro.

GLASTONBURY

Glastonbury es uno de los lugares más sagrados de Britania, porque aquí es donde fue construida la primera iglesia cristiana. Antes de eso, era un lugar sagrado dedicado a Don, la madre tierra, y una entrada mágica al Otro Mundo. Ahora hay aquí una abadía.

Glastonbury está a unos cuatro días a caballo de Sarum, en el Condado de Somerset.

GLOUCESTER

Gloucester, llamado *Glevum* en latín, es el puerto más importante de la costa occidental, localizado en la desembocadura del río Severn. Su gobernante es el Duque de Gloucester, un rival del Duque de Clarence. Está a unos cinco días de viaje ininterrumpido desde Sarum.

HANTONNE

Forma parte del Condado de Hampshire y es el puerto más cercano a Sarum. Está a dos días a caballo de Sarum.

JAGENT

Esta ciudad es el centro de un condado gobernado por un señor belicoso que defiende con ferocidad sus antiguos derechos.

LEVCOMAGUS

Esa ciudad forma parte de las posesiones del Duque de Silchester. El gobernador de la ciudad y sus hermanos guardan un feroz resentimiento hacia todos los hombres de Salisbury debido a que el Conde Roderick consiguió la mano de lady Ellen en matrimonio.

LLANURA DE SALISBURY

La Llanura de Salisbury es una llanura ligeramente ondulada cuyos ríos están poblados por muchas aldeas de granjeros. También tiene muchos asentamientos de la edad de bronce y de principios de la edad de hierro, la mayoría abandonados hace mucho, pero que ocasionalmente vuelven a estar habitados, como sucede en Sarum. En el mapa solo se muestran los más grandes y hay muchos que los nativos no reconocen como viejos asentamientos.

LONDRES

Londres es la ciudad más grande e importante de Britania. No tiene más señor que el rey y está gobernada por un concilio de sus mercaderes más importantes. Está a unos ocho días a caballo de Sarum.

MARLBOROUGH

Este es un hermoso castillo. Está construido sobre un enorme túmulo antiguo que muchos creen es la tumba de un viejo mago. Está a unos dos días de viaje tranquilo a caballo desde Sarum.

MILDENHALL

Esta ciudad sin murallas es el mercado local de las granjas que se encuentran a lo largo del río Kennet y es propiedad del castellano de Marlborough.

RÍO AVON

Este río es uno de los varios que tienen el mismo nombre en Britania. Es el principal drenaje de la Llanura de Salisbury y fluye hacia el sur atravesando el Bosque de Camelot y Dorset, hasta llegar al Mar Britano. Es navegable por barcos costeros que pueden llegar río arriba hasta Wilton.

RÍO BOURNE

Un afluente del río Avon. Muchas granjas y aldeas salpican su valle.

RÍO EBBLE

Un afluente del río Avon, cuyo valle no está muy densamente habitado. A menudo diversas amenazas surgen del cercano Bosque de Camelot.

Últimamente el río se ha visto infestado por un banco de repulsivos saltadores de agua (ver Apéndice 2) que atacan a pequeñas embarcaciones.

RÍO KENNET

Un río grande que fluye hacia el este y allí se convierte en afluente del Támesis.

RÍO NADDE

Su valle está densamente poblado y es un afluente del río Avon.

RÍO OCK

Este es el río principal que fluye a través del Valle del Caballo Blanco. Sus granjeros usan Uffingham como mercado local. Es un afluente del río Támesis.

RÍO TEST

Un río que fluye dirección sur hacia el Mar Britano y delimita la frontera entre Salisbury y Hampshire.

RÍO WYLYE

Este río es un afluente del río Avon. La propiedad de sus granjas está dividida entre las ciudades de Warminster y Wilton.

SARUM

La sede principal del condado, una ciudad fortificada con un castillo, construida sobre uno de los numerosos terraplenes antiguos de la Llanura de Salisbury.

SILCHESTER, CIUDAD

Esta es una de las antiguas ciudades romanas del pasado, ha disminuido mucho en tamaño e importancia, no obstante sigue siendo poderosa. Está a unos dos días a caballo de Sarum. Forma parte de las posesiones del Duque de Silchester.

SILCHESTER, DUCADO

Silchester es el ducado que gobierna la mayoría de las tierras al este de Salisbury.

SOMERSET

Es un reino independiente compuesto por todas las tierras al noroeste de Salisbury.

STONEHENGE

Esta estructura monumental fue construida por los gigantes en los tiempos antiguos y está dedicada al sol, las estrellas y los ancestros. Consiste en cinco anillos concéntricos y pórticos de piedra y unas pocas piedras exteriores, todas ellas rodeadas por una zanja.

Hace una generación se produjo una gran traición aquí, cuando Vortigern el Traidor vendió a los nobles de Britania a los Sajones.

Recientemente fue restaurado por Merlín el Mago, que restableció parte de la antigua magia robando algunas piedras mágicas de Irlanda. Ahora es el lugar donde está enterrado el primer Pendragón, Aurelio Ambrosio, hermano de Uther.

SWINDON

Una ciudad al norte de Salisbury, propiedad del Duque de Clarence. Es importante por las canteras que se encuentran cerca de ella. Está a unos tres días a caballo de Sarum.

TILSHEAD

Una ciudad fortificada que sirve como mercado local para los lugareños. Está a un día a caballo de Sarum.

UPAVON

Este gran pueblo sin muralla sirve como mercado local para los granjeros de la parte alta del río Avon. Está a un día a caballo de Sarum.

VAGON

El Castillo de Vagon está a un día a caballo desde Sarum. Es una mota castral reforzada.

WANDBOROUGH

Una ciudad sin muralla, propiedad del Duque de Clarence. Está a tres días a caballo de Sarum.

WARMINSTER

Esta ciudad fortificada sirve como mercado local de las granjas de la parte alta del río Wylye. Está rodeada por el Bosque de Modron y defiende el condado de las incursiones procedentes de Somerset. Está a dos días a caballo de Sarum.

WILTON

Esta ciudad fortificada sirve como mercado local para las muchas granjas del río Nadde y la parte baja del río Wylye.

Pero es aún más importante porque los barcos llegan navegando río arriba hasta aquí, donde descargan los bienes procedentes de la costa antes de cargar productos locales para llevarlos al mar.

YARNBURY

Este es uno de los muchos antiguos terraplenes. Su ladera y su zanja envuelven casi 12 hectáreas. Cada día de Beltaine, el uno de mayo, los campesinos locales traen aquí a todo su ganado y realizan un ritual pagano en el que hacen que los animales pasen entre dos grandes fuegos humeantes.

EL RECORRIDO DE SALISBURY

Un «recorrido» es la ruta que realiza un noble para comprobar el estado de sus propiedades y para trasladar a su enorme séquito allá donde se encuentra la comida. El Conde pasa la mayor parte del año en Sarum, el punto natural para recoger el exceso de mercancías. Su recorrido puede ir en cualquier orden y dirección, y el que se detalla a continuación es solo un ejemplo típico:

- + A Sarum a finales de otoño, durante todo el invierno y el comienzo de la primavera (16 semanas en total).
- + A Vagon durante tres semanas.
- + A Warminster durante cuatro semanas.
- + A varias cabañas de caza en el Bosque de Modron durante dos semanas.
- + Al Castillo de Devizes durante tres semanas.

A principios de verano:

- + A Tilshead durante cuatro semanas.
- + A Amesbury dos o tres días como invitado del abad.
- + A Sarum durante una semana.
- + Al Castillo de Ebbles durante dos semanas, cazando y persiguiendo ladrones.
- + A Sarum durante una semana.
- + Al Castillo du Plain durante dos semanas, realizando incursiones sobre Silchester.
- + Viajando a lo largo del valle del río Bourne, cazando en el Bosque de Collingbourne, un total de dos semanas.
- + A Mildenhall durante uno o dos días como invitado.

A principios de otoño:

- + A Mildenhall durante una semana, quizá realizando una cacería en el Bosque de Savernake.
- + A Upavon durante un día como invitado.
- + Al Castillo de Devizes de nuevo, dos semanas.
- + De cacería en el Bosque de Modron, dos semanas.
- + Warminster, tres semanas.
- + Vagon, dos semanas.
- + A Sarum de nuevo, para prepararse para el invierno.

EL EJÉRCITO DEL CONDE

Aquí te indicamos la distribución habitual de los 75 caballeros y 330 infantes del ejército personal del conde. Ten en cuenta ciertos detalles interesantes:

- + El séquito del conde siempre está compuesto por 12 caballeros, dondequiera que esté.
- + Dos patrullas de cinco caballeros cada una vagan de un lugar a otro para realizar inspecciones aleatorias.
- + Todos los lugares disponen de una guarnición si los caballeros residentes se marchan.
- + Los caballeros que cabalgan sin descanso pueden reunirse en Sarum desde cualquier punto del condado en dos días: un día para que los mensajeros lleguen hasta donde estén y otro para que los caballeros acudan a Sarum, suponiendo que se encontraran en sus hogares. En realidad, este es un supuesto bastante optimista, pero se puede decir con seguridad que cuatro días después de dar la alarma, prácticamente todos los caballeros llegarían a Sarum.
- + En Sarum hay una cantidad de infantes superior a la requerida. El conde está obligado a ello debido a los términos de su carta de enfeudación.

Tabla 3-1: Ejército

Guarnición	Infantería	Caballeros
Séquito	-	12*
Oficiales y séquito	-	10
Devizes	35	4
Du Plain	35	4
Ebbles	5	1
Sarum	150	8
Tilshead	20	2
Vagon	35	2
Warminster	15	2
Wilton	35	2
Patrulla	-	5x2*
En sus señoríos	-	10
Otros servicios	-	7*
Total	330	75

*Indica que viven en Sarum

SEÑORÍOS DE SALISBURY

Hay veinte señoríos que son posesiones que están disponibles inmediatamente para los caballeros jugadores iniciales (ver «Datos personales» en el Capítulo 2), tal y como se muestra en el mapa de Señoríos de Salisbury. Este mapa muestra con más detalle un fragmento del mapa principal de Salisbury, en el que no aparecen los centros de población del tamaño de un señorío.

El mapa de Señoríos de Salisbury incluye también varios lugares que se mencionan en el Apéndice 3.





Tu señorío

El señorío es la base de la riqueza y la posición social de tu caballero. Con él, tu caballero se encuentra un escalón por encima del típico caballero mantenido. Como caballero con tierras tienes muchos derechos y responsabilidades, incluyendo proteger tus gentes e ingresos.

Tu señorío inicial te proporciona una renta anual de 6 £, suficientes para mantener un nivel de vida apropiado. El área real y la cosecha de cada señorío pueden ser muy distintas. Naturalmente, los recursos disponibles varían de un lugar a otro y algunas de las propiedades y recursos del señorío también pueden pertenecer al señor feudal del caballero y, por lo tanto, aunque este es responsable de su cuidado, no le proporcionan ingresos. En cualquier caso, los señoríos de Logres en esta época se encuentran en la parte más fértil y rica de la isla y, por lo general, comparan muchas características.

EL SALÓN

Esta es tu excelente casa, un monumento a tu rango de caballero y a tu individualidad. Tiene pequeñas habitaciones privadas para tu familia, un lugar secreto donde esconder tesoros y una cocina, pero el gran salón es la habitación principal. Aquí es donde celebras la corte y donde entretienes a tus invitados con banquetes. Los trofeos y tesoros resaltan tu Gloria.

Tu escudero, tus soldados y tu alguacil duermen en el salón. El resto de sirvientes duermen donde trabajan: el cocinero en la cocina, la enfermera en la enfermería, el clérigo en la capilla, etc. Los que trabajan en el exterior hacen lo mismo: los mozos de cuadra en el establo, el jardinero en el cobertizo de las herramientas, las lecheras en el granero, el chico de los perros en las perreras, etc.

LA ALDEA

Una aldea de unas cien familias forma parte de tu señorío. Pueden vivir agrupadas (una aldea), repartidas en grupos (caseríos) e incluso repartidas en casas alejadas unas de otras. La mayoría de los edificios de la aldea son cabañas comunes con «parcela pequeña y casa», cobertizos, establos y graneros.

LA IGLESIA

En el centro del pueblo se alza una iglesia pequeña y pobre. Es el edificio más grande de los alrededores y está hecha de madera. En ella reside únicamente un portero, ya que el sacerdote se desplaza entre varios pueblos cercanos.

TIERRA ARABLE

Posees un par de campos de cultivo y algunas porciones de tierra en los campos de los campesinos. Tus campesinos envían allí hombres y arados para trabajar la tierra. En tus campos se siembra sobre todo trigo (para las personas) y avena (para los caballos). En la mayoría de las tierras de los campesinos se suele sembrar cebada. Tus campos, trabajados por otros, se llaman heredades. Las tierras de labor se suelen agrupar dentro de un radio de media milla alrededor del pueblo. Los bueyes solo pueden trabajar durante medio día y no más, la jornada laboral es muy corta.

La mitad de los campos se siembran cada año, mientras que la otra mitad se deja en barbecho y se usa para apacentar ganado.

OTRAS TIERRAS

Todos los señoríos contienen ciertas cantidades de tierras no cultivadas:

Prados: Aquí crece heno para alimentar al ganado durante el invierno.

Pastos: Los animales como las ovejas y los caballos pastan en estas tierras.

Tierras baldías: Tierras no cultivadas que proporcionan madera y lugares de pasto para los cerdos. A los campesinos no se les permite cazar aquí, pero el caballero sí puede hacerlo, a no ser que se trate de un bosque regio.

MOLINO Y PANADERÍA

El molino local te pertenece y los campesinos te pagan por usarlo. Con la panadería sucede lo mismo. Ninguno de los dos edificios suele estar cerca del salón.

ANIMALES

Caballos: Necesitas al menos cinco caballos en todo momento (un caballo de batalla y un rocín para ti y rocines para tu escudero, tu esposa y un sirviente). Tu caballeriza es suficiente para proporcionarte este número de caballos, incluyendo uno de batalla cada dos años y varios rocines, acémilas y jacas (consulta el Apéndice 2, «Personajes y criaturas»).

Ganado vacuno: Las reses proporcionan carne, cuero y animales de trabajo (los bueyes de labranza son toros castrados). El rebaño tiene unas 20 cabezas (1 toro, 1 ternera de un año, 6 bueyes, 5 vacas lecheras, 2 bueyes no entrenados, 5 terneros).

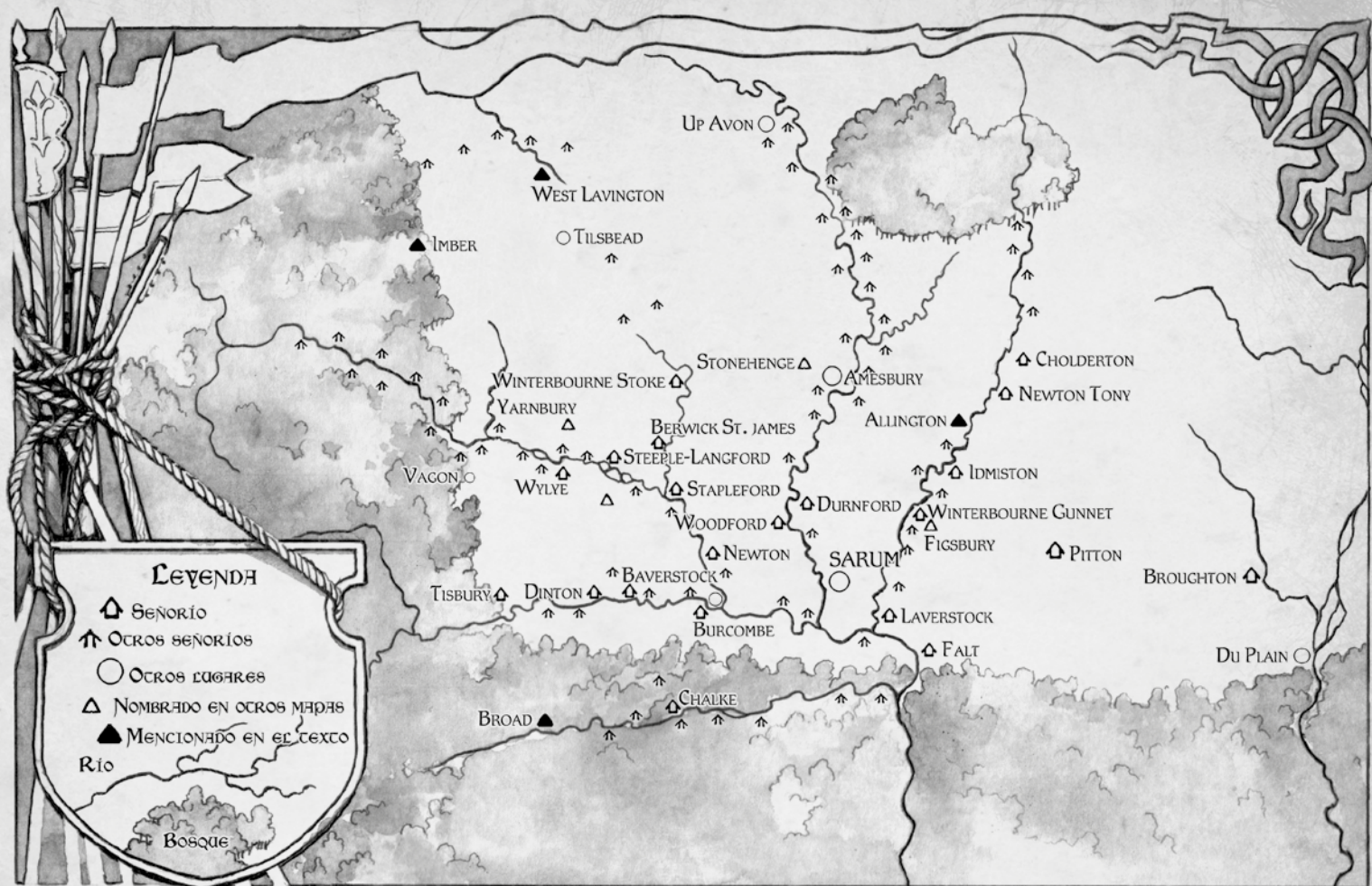
Ovejas: Las ovejas proporcionan carne y lana. En el señorío hay un rebaño de unas 20 (1 carnero, 14 ovejas y 6 corderos).

Cerdos: Los cerdos proporcionan más carne por libra que cualquier otro animal doméstico. La piara es de unos 31 animales (1 verraco, 6 cerdas, 24 cochinitos) y se les suelta cada año en las tierras baldías para que engorden con bellotas silvestres. Cada otoño se les reúne para sacrificarlos.

Castillos

Los castillos, morada natural de los señores, abundan en la leyenda artúrica. Tu personaje pasará la mayor parte del tiempo, cuando no esté participando en una aventura, en un castillo u otro.

En la literatura artúrica se describen en alguna ocasión los castillos, pero lo normal es que no sea así. Los cuentacuentos medievales simplemente obviaban los hechos más evidentes porque sus lectores u oyentes ya los conocían. Pero los jugadores y directores de juego modernos no están tan preparados, por lo que a continuación te ofrecemos un breve resumen.



Los castillos son la expresión definitiva del poder en **Pendragón**. Son a la vez casas y herramientas de guerra. Ofrecen refugio del peligro y sirven como bases para incursiones a caballo y expediciones importantes. Los castillos, extraordinariamente caros de construir y mantener, son esenciales para el control de las regiones de un país. También proporcionan gran prestigio a sus dueños. Sin un castillo, tu señor sería solo otro caballero más.

El juego básico distingue cuatro tipos «estándar» de castillos como punto de partida.

MOTA CASTRAL

El tipo más común de castillo es una estructura simple de madera y tierra que recibe el nombre de «mota castral», un estilo que se conoce y utiliza desde hace muchas décadas. Algunas personas dicen que estos edificios deberían llamarse «fuertes» en lugar de castillos. Son relativamente baratos y fáciles de construir.

La mota es la colina, a menudo construida artificialmente, sobre la que se alza la torre del homenaje: una gran torre de madera o piedra (o mitad de madera y mitad de piedra). Tiene un patio de armas, un gran patio rodeado por muros de madera, donde se encuentran los edificios de los seguidores del señor. Entre ellos se encuentra un establo, una herrería, las viviendas de los sirvientes, los corrales para el ganado, etc. Una estacada de madera y un foso

rodean al patio de armas, al que solo se puede acceder a través de un puente levadizo.

MOTA CASTRAL REFORZADA

Algunos castillos, sobre todo los regios, se refuerzan con un patio de armas adicional, o con una torre de piedra, y en ocasiones con ambos. Se construyen murallas de piedra, pero falta la tecnología necesaria para hacerlo correctamente. El Castillo de Sarum es de este tipo.

PUEBLOS Y CIUDADES AMURALLADOS

Todas las ciudades y muchos pueblos están rodeados por fosos y empalizadas, con torres de madera que protegen las puertas. Estas resguardan a sus habitantes de incursores y bandidos, pero son vulnerables al fuego. La ciudad de Sarum es de este tipo.

CIUDADES FORTIFICADAS

Las ruinas romanas son las mejores fortificaciones del país. Las ciudades más grandes han mantenido sus formidables defensas y las han reparado cuando se han dañado. Las ciudades más pequeñas están situadas sobre viejos campamentos romanos. Todas estas ciudades fortificadas tienen ahora grandes áreas en su interior sin ningún edificio.

Viajar por Britania

Tu personaje pasará mucho tiempo viajando por la Britania artúrica, algo arriesgado y que consume mucho tiempo. Existen dificultades desconocidas hoy en día que resultan muy problemáticas para aquellos que viajan de un lugar a otro en esta era.

MAPAS

Los mapas apenas existen en la Edad Media y los que hay no se parecen a los mapas actuales. En primer lugar, la mayoría de las personas son analfabetas y por ello son incapaces de leer símbolos. En todo caso, un «mapa» puede ser una lista de paradas a lo largo del camino, probablemente identificadas con el escudo de armas del castillo u otra posesión. Algunos símbolos pueden indicar si la parada es un señorío, un castillo, un monasterio, una ciudad o algún otro punto de interés.

El modo habitual de orientarse en lugares desconocidos es tener una idea general de la dirección y preguntar cada vez que se encuentre a alguien en el camino. Dado que estos encuentros serán sobre todo con lugareños, estos tendrán una idea bastante buena de la región en la que se encuentren, que en el caso de los campesinos puede ser simplemente cinco millas alrededor de su casa y en el caso de los caballeros, toda la extensión de sus dominios.

La gente solo tiene información vaga, y a menudo inexacta, sobre las áreas fuera de sus tierras natales. Las distancias no se suelen dar en millas, sino en términos de viaje imprecisos como «mucho tiempo» o «un poco» o quizá en el mejor de los casos «hasta el mediodía» o «antes del crepúsculo». Los lugares emblemáticos son la mejor ayuda de viaje y pueden ser específicos, como «el vado» o más confusos, como «el gran árbol», «donde el desprendimiento» o «las ruinas». La información sobre lugares peligrosos es particularmente incompleta y algunas veces directamente errónea. Grandes áreas de los bosques de Britania son desconocidas para todo el mundo.

Incluso zonas moderadamente pobladas pueden quedar aisladas de sus vecinos si un grupo de enemigos corta el acceso por carreteras o caminos a dichos lugares. Una misión modesta para un grupo de jóvenes caballeros podría ser viajar hasta un lugar con el que su señor ha perdido el contacto y volver con una descripción precisa de puntos destacados. No es infrecuente perderse y tener que volver hacia atrás hasta el último lugar conocido.

TIEMPOS DE VIAJE

Viajar no es solo cuestión de desplazarse de un lugar a otro. Además del problema de no conocer la ruta, existen los problemas de viajar con seguridad y de encontrar alojamiento por el camino. Esto hace que los tiempos de viaje aumenten.

Un viaje suele ser seguro dentro de las tierras de un señor, a menos que el señor local viva de robar a los viajeros más débiles que él, por supuesto, lo cual es por desgracia bastante común fuera de Logres. Asimismo, cerca de

las carreteras y caminos que pasan por bosques y tierras salvajes suelen esconderse bandidos para abordar a los incautos. Los viajeros siempre deben estar alerta y quizás incluso enviar por delante exploradores, un proceso que ocasiona considerables demoras.

Por último, es común hacer paradas para comer y descansar. En particular, las personas poco habituadas a viajar, como mujeres o niños, necesitan que se hagan paradas con mayor frecuencia.

ALOJAMIENTO

Los caballeros normalmente descansan en castillos, señoríos y otros asentamientos que se encuentran por el camino. La hospitalidad es una tradición consagrada y es costumbre aceptada el ayudar a los viajeros de acuerdo a su posición social. Consulta «Hospitalidad» en los Capítulos 1 y 4 encontrarás más información sobre las leyes de la hospitalidad.

La mayoría de las personas viajan muy poco y lo más probable es que estén ansiosas por escuchar información y cotilleos del mundo exterior. Por ello, los extraños que se sabe que no son enemigos son bien recibidos y si son divertidos, aún mejor. No se espera que los visitantes paguen a sus anfitriones.

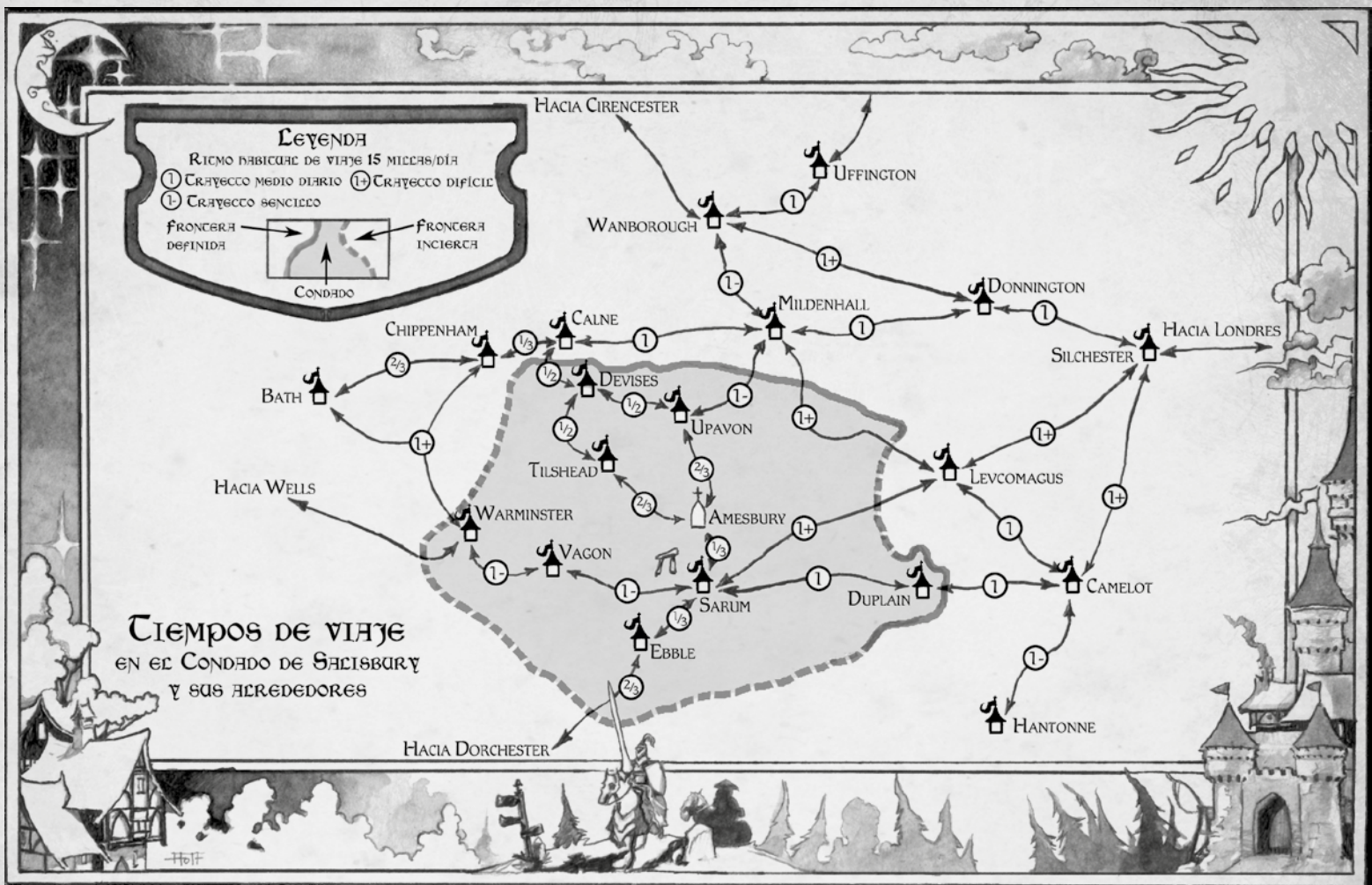
Por supuesto, no a todo el mundo se le permite la entrada. El procedimiento normal es que un grupo cabalgue hasta la puerta y la golpee, toque un cuerno, haga sonar una campana o simplemente grite hasta que alguien salga a escucharlos. Normalmente esta persona recibe el nombre de portero, porque su trabajo es cuidar la puerta. Ser portero es una profesión con prestigio en cualquier lugar, a pesar de ser un trabajo de plebeyos, porque él elige quién entra inmediatamente y quién debe esperar.

El portero tiene pleno derecho a preguntar quiénes son los visitantes y qué es lo que quieren. Puede decidir permitir que entren inmediatamente, sobre todo si conoce al visitante, pero lo más normal es que vaya a hablar con su señor y le informe antes de tomar una decisión. Mientras tanto los viajeros esperan pacientemente fuera, puede que bajo la lluvia o en la oscuridad.

Si quienes llegan a la puerta son enemigos, el portero simplemente los entretiene, quizá intercambiando palabras duras o insultantes con los viajeros, mientras los caballeros y soldados del interior se arman y preparan para salir y capturarlos.

Una vez que los invitados entran en el castillo o señorío, se les conduce al gran salón o dormitorio donde el señor les da la bienvenida, les interroga y ordena a sus sirvientes que les muestren a sus invitados sus alojamientos. En ocasiones se les muestra un lugar donde lavarse antes de entrevistarse con el señor.

El alojamiento para un caballero de visita suele ser el gran salón, donde duermen también los caballeros mantenidos y las damas, sin distinción (ni mucha privacidad). A los invitados más honorables se les puede ofrecer una cámara o una habitación en una torre para ellos solos, pero lo más



normal es que tengan que compartirla con el resto del grupo. Normalmente estas habitaciones son la residencia de otras personas, a quienes se les habrá obligado a cederlas a los visitantes. Solo un gran palacio tiene espacio suficiente para darles a visitantes individuales sus propias habitaciones privadas.

A un visitante que lo merezca se le asignarán pajes o mujeres que le ayudarán a desarmarse, desvestirse y lavarse. El baño puede realizarse en una jofaina pública o, ¡el lujo de los lujos!, ser un baño caliente. Las sirvientas suelen ayudar a los visitantes varones a bañarse sin que haya necesariamente ninguna implicación sexual (pero sí una buena oportunidad...), aunque lo contrario no es ciertamente la verdad.

Los monasterios siguen costumbres similares. Suele haber habitaciones separadas para las distintas clases sociales, de modo que los nobles estén separados de los plebeyos. A los individuos de muy alto rango se les puede llegar a ofrecer las habitaciones del propio abad.

Cuando no existen alojamientos nobles, los caballeros pueden tratar de dormir en viviendas de campesinos. Los viajeros van de edificio en edificio en busca de hospitalidad

hasta que alguien acepta. Los plebeyos se quejan diciendo que son pobres y no tienen nada que compartir, y el viajero se ofrece a compensarlos de algún modo. Después regatean sobre el precio hasta que se llega a un acuerdo. No hay nada garantizado más allá de lo que se acuerda entre las partes. Recuerda que normalmente los plebeyos se resisten a dejar entrar en sus casas a extraños armados y puede que recomienden a alguien en el pueblo que sea más permisivo y menos suspicaz. A partir de la hospitalidad de estos últimos individuos (a lo largo de la campaña, pero no en la época de Uther) aparecerán las posadas.

Las posadas son algo desconocido al comienzo de la campaña de **Pendragón**. Surgen más adelante, normalmente en las ciudades, y las frecuentan principalmente peregrinos y comerciantes. Son generalmente lugares de muy baja calidad, sin alojamientos privados, un menú para elegir o comida distinta a la de los campesinos. Lo normal es que todos los viajeros duerman en una gran sala común con una sola chimenea, siendo más caro el espacio cercano al fuego.

Si no se puede encontrar alojamiento por el camino, los caballeros harán lo que siempre han hecho los soldados: acampar en el exterior, sobre el duro y frío suelo.

Capítulo Cuatro:

Atributos



La épica del Rey Arturo está llena de personalidad y acción a gran escala. Todos aquellos cuyo nombre se recuerda a través de la leyenda son conocidos tanto por sus hazañas como por sus sentimientos. En los juegos de rol, al igual que en las leyendas (y generalmente, en la vida), ningún gran individuo de verdad es un ser bidimensional cuya biografía consiste únicamente en grandes puntuaciones y listas de logros.

La personalidad en **Pendragón** se representa a través de rasgos de personalidad y pasiones, mientras que la pericia de los personajes a la hora de realizar acciones se mide a partir de las habilidades (incluyendo las habilidades de combate). Juntas, estas herramientas proporcionan las guías para interpretar a personajes que pueden ser muy distintos del jugador.

Rasgos de personalidad y pasiones

Los rasgos de personalidad y las pasiones nos permiten cuantificar el comportamiento de los personajes. De este modo, hacen que la tarea de interpretación del jugador sea más sencilla al proporcionar indicaciones sobre cómo ha actuado el personaje en el pasado y cómo es posible que continúe actuando. A cada rasgo y pasión se le asigna un valor numérico y para decidir el comportamiento de un personaje se realizan tiradas usando estos valores. De las dos medidas de la conducta de un personaje, los rasgos de personalidad se usan con más frecuencia que las pasiones.

Es importante registrar la reputación de un personaje. Dos personajes con la misma Gloria pueden tener reputaciones muy distintas, algunas malas, otras buenas y otras simplemente extravagantes.

PRECISIÓN

Los rasgos de personalidad y las pasiones definen el modo en el que tu personaje siente y actúa. Durante el juego se revelarán distintas emociones y se pueden recibir marcas de experiencia en los rasgos y pasiones asociados, al igual que en las habilidades (ver «Obtener experiencia» en el Capítulo 5). Las pasiones también pueden verse reducidas a discreción del director de juego.

Con el tiempo, los rasgos de personalidad y pasiones de los personajes reflejarán la historia de sus vidas. El sistema de juego permite que los personajes registren los cambios en sus actitudes y comportamientos de forma precisa y consistente.

VALOR DEL ENTRETENIMIENTO

La interacción de las personalidades de los caballeros proporciona gran parte de la diversión en **Pendragón**. Gracias a los rasgos de personalidad y las pasiones, la personalidad de cada personaje es muy diferente. Un personaje puede ser puro de corazón como Galahad, un cortés mujeriego como Gawain o un caballero cínico con un punto de crueldad, como Agravaine. Todos los personajes poseen una base bien definida y vívida para interpretarlos y realizar acciones en el juego.

Los rasgos de personalidad y pasiones también son entretenidos porque pueden conducir a situaciones divertidas. Asimismo, obtener un éxito en una tirada de un rasgo o pasión puede hacer que un personaje se inspire, lo que supone beneficios temporales a ciertas tiradas. Las pifias en tiradas de pasión pueden hacer que el personaje se vuelva loco.

GLORIA

Cualquier pauta de conducta dramática hace que se gane Gloria. Como resultado, los personajes con personalidades interesantes ganarán más Gloria que aquellos que no la tengan. Sin embargo, comportarse de acuerdo con los ideales de la sociedad hace que ganes más Gloria que la que se puede obtener de seguir las idiosincrasias y peculiaridades personales. Por ello, Gawain gana mucha más Gloria por su naturaleza gentil que Agravaine por su comportamiento cruel.

CONSISTENCIA

En casos de comportamiento peculiar, puede que tu personaje tenga que luchar para mantener su conducta habitual, especialmente cuando se encuentre ante una situación conflictiva. Un caballero casto será capaz de mantener su castidad, un borracho seguirá siendo un borracho y un hombre valiente lo será incluso en situaciones que vayan contra su propio sentido común.

Incluso después de un largo tiempo sin jugar, podrás recordar cómo actúa un personaje dado simplemente echando un vistazo a sus rasgos de personalidad y pasiones.

AUTENTICIDAD

Pendragón trata de la que es sin lugar a dudas la más grande de las historias medievales: el trágico relato del Rey Arturo y la Mesa Redonda. El juego transcurre en un mundo de caballeros y damas, en una época de feudalismo y caballería, donde la democracia es sediciosa y el autoritarismo desigual es la norma.

Los jugadores controlan las acciones de personajes que pueden ser muy distintos a ellos mismos, pero de los que se debe esperar que actúen de acuerdo a su posición. Actos como homicidios accidentales, robar caballos, participar en emboscadas o conductas inmisericordes no son necesariamente malvados, porque la muerte, las masacres y la miseria forman parte de la vida normal de un caballero.

¿Entonces cómo puedes saber lo que es apropiado y correcto? Los rasgos de personalidad y pasiones son los indicadores principales que usarás para determinar qué es «lo correcto» en el mundo artúrico. Si tu personaje mejora en los rasgos y pasiones «apropiados», estará llevando a cabo las acciones que constituyen un comportamiento correcto en la sociedad artúrica.

Si deseas jugar con un personaje que desafía las tradiciones artúricas, puedes y tienes permiso para hacerlo, pero probablemente tu personaje perderá puntos en varias pasiones por no actuar de acuerdo a las normas de la sociedad. El director de juego decidirá si debes perder puntos de pasiones y cuántos basándose en cada circunstancia específica.

Uso de rasgos de personalidad y pasiones

Los rasgos de personalidad y pasiones son importantes para el juego, ya que son el componente básico de la reputación de un personaje, junto a la Gloria, que es el indicador general del éxito en el juego. Los rasgos y pasiones miden aspectos como el honor y la integridad, mientras que la Gloria mide el prestigio y el poder. Ambos sistemas están inextricablemente entrelazados, pues los rasgos de personalidad y las pasiones pueden hacerte ganar Gloria.

RASGOS DE PERSONALIDAD Y PASIONES FAMOSOS

El valor a partir del cual se gana Gloria por un rasgo de personalidad o pasión es 16. Si tu caballero tiene un rasgo de Valiente de 15, es valeroso, pero no es particularmente conocido por su coraje. Tampoco un sacerdote con un valor de Espiritual de 6 es *particularmente* impío, ni una pasión de Amor de 11 es digna de ser mencionada. Pero un caballero cuyo valor de Valiente llega a 16 es considerado heroico por encima del resto de hombres. Alguien con un valor de Espiritual de 18 es casi un santo, mientras que una pasión de Amor de 20 designa a alguien que es conocido en todo el reino.

TIRAR LOS DADOS POR RASGOS DE PERSONALIDAD Y PASIONES

Durante la partida, el director de juego suele poner a prueba el comportamiento de los personajes. Se exhibirán tentaciones, se amontonarán las crisis morales y las decisiones y acciones críticas se llevarán más allá.

Dado que los rasgos y las pasiones definen la personalidad del personaje, se deben consultar cada vez que el director de juego lo considere necesario. En las crisis se asume que los individuos actúan de acuerdo a su naturaleza, no a decisiones ambiguas o espontáneas. La costumbre y el entrenamiento prevalecen sobre el instinto. Puede que los jugadores no quieran que sus personajes hagan algo a causa de una tirada de dados, pero el libre albedrío no siempre es posible.

RASGOS DE PERSONALIDAD Y PASIONES FAMOSOS

Solo los rasgos de personalidad y pasiones famosos (es decir, aquellos con un valor de 16 o más) son dignos de mención, y tales rasgos y pasiones se deben poner a prueba con una tirada de dados cuando el comportamiento del personaje se ve desafiado en una crisis. Básicamente, si recibes Gloria por un rasgo o una pasión, debes esperar hacer tiradas basadas en ese valor con bastante frecuencia.

Esto no quiere decir que se deban hacer tiradas cada vez que un personaje debe tomar una decisión durante el juego. Incluso a los personajes con atributos famosos se les permite comportarse como quieran, excepto cuando la trama exija lo contrario. El director de juego debe pedir tiradas de rasgos de personalidad solo cuando dicho rasgo se ponga a prueba en una situación

importante. En general, las tiradas de rasgos de personalidad simulan situaciones en las que una crisis fuerza a un personaje a actuar de manera inconsciente.

RASGOS DE PERSONALIDAD Y PASIONES NORMALES

Los rasgos de personalidad y las pasiones con valores entre 5 y 15 no se tienen que tirar si el jugador quiere usar su libre albedrío para decidir cómo actuar en cierta situación, aunque realizar una tirada es sin duda el modo más imparcial para decidir dichas acciones.

Los personajes que actúan de forma consistente de un cierto modo eventualmente conseguirán tener valores de 16 o más en los rasgos de personalidad y pasiones apropiados, en base a las reglas que se muestran a continuación. A partir de ese momento, tendrán que realizar las tiradas obligatorias o retirar a su personaje.

Modificadores: Los valores de los rasgos y pasiones pueden verse modificados de acuerdo a la situación para que el juego mantenga su verosimilitud. Los jugadores son los responsables de recordarle al director de juego cuándo una situación podría exigir un modificador a un rasgo o pasión, pero el director de juego es quien determina si dichos modificadores son apropiados y el valor que tendrán.

PENALIZACIONES Y REDUCCIONES

Generalmente los valores de los rasgos de personalidad y de las pasiones aumentan y disminuyen durante el juego. El director de juego asigna las marcas de experiencia para los rasgos y pasiones de un modo ligeramente distinto al de las habilidades (ver «Obtener experiencia» en el Capítulo 5). Los jugadores que son reacios a realizar este tipo de tiradas no deberían ser obligados a hacerlas, sin embargo, si hacen que sus personajes actúen de forma consistente contra sus personalidades establecidas, el director de juego debe hacer que obtengan marcas de experiencia en los rasgos de personalidad y pasiones que *realmente* están exhibiendo, de modo que se simule la posibilidad de un cambio en la psicología y reputación de un personaje.

Por ejemplo, el jugador de un caballero con un valor de Generoso 13 quiere saquear y robar a sus enemigos a cada momento y habla constantemente sobre la cantidad de dinero que su personaje tiene (o le falta). Esta actitud y este comportamiento no son acordes con el rasgo de Generoso, por lo que el director de juego está en todo su derecho de decirle al jugador que marque su rasgo de Egoísta la próxima vez que exprese el deseo de saquear a un enemigo.

Las pasiones son particularmente vulnerables a la reducción. Cuando un personaje actúa en contra de una pasión, no se asigna una marca de experiencia, sino que el director de juego informa al jugador de que debe reducir inmediatamente en un punto el valor de la pasión. Además, cualquier tirada de pasión fallida hace que el personaje pierda también un punto.

La mejor forma de evitar marcas obligatorias en rasgos y reducciones es actuar de forma consistente de acuerdo a la personalidad del caballero.

El sistema de rasgos de personalidad y pasiones no se usa para convertir a los caballeros en marionetas. La mayor parte del tiempo los personajes solo hacen lo que sus jugadores deseen que hagan, ganándose marcas de experiencia por el camino. Sin embargo, si tu personaje tiene una reputación, es justo que se esfuerce para mantenerla y si no, la pierda.

COMPORTAMIENTO MALVADO O INDESEABLE

No entra dentro del espíritu del juego que los personajes jugadores se conviertan en caballeros malvados. Sin embargo, si se anima a los jugadores a que sus personajes tengan pequeños defectos de personalidad como crueldad o pereza. Tales rasgos pueden ser divertidos si se usan con moderación y proporcionan al director de juego más oportunidades para crear situaciones interesantes.

Con uno o dos rasgos poco deseables o pasiones con valores pequeños, los personajes pueden tener otras debilidades distintas a aquellas que se revelan solo durante un combate mortal, dando al director de juego la posibilidad de crear desafíos no letales para los personajes. Dados los peligros existentes en el combate, esta es una oportunidad muy útil.

Rasgos de personalidad

Los rasgos de personalidad son factores duales de personalidad que se presentan como pares opuestos. En cada individuo existe tanto un rasgo como su opuesto. Los rasgos definen los sentimientos y tendencias de un personaje.

Pendragón tiene trece pares de rasgos de personalidad importantes. Los personajes pueden mostrar otros rasgos, por supuesto, pero los que aparecen en la hoja de personaje son los importantes para la literatura artúrica en la que se basa el juego.

El valor total de cada par de rasgos siempre debe ser igual a 20 cuando comienza el juego y en la mayoría de los casos no cambiará nunca: cuando un rasgo aumenta, el contrario disminuye en la misma proporción. Normalmente ningún rasgo puede tener un valor superior a 19 o inferior a 1, excepto a través de la experiencia o mediante el uso de la Gloria (ver «Rasgos por encima de 19»).

RASGOS POR ENCIMA DE 19

Algunos personajes extraordinarios pueden tener un rasgo con un valor de 20, 25 o incluso más. Los valores por encima de 19 son siempre el resultado de aumentos realizados durante la Fase de Invierno (o quizás por decisión del director de juego). Tales personajes tienen siempre un valor de 0 en el rasgo opuesto y son conocidos en todo el país por su comportamiento totalmente implacable y fanático.

Las tiradas no enfrentadas contra estos rasgos se realizan como cualquier otra tirada no enfrentada contra un valor de 20 o más: el valor se trata como si fuera 20 y cualquier cantidad que supere ese valor se usa como un modificador positivo a la tirada.

Como siempre, los valores de los rasgos deben anotarse con lápiz en la hoja de personaje como números enteros, cada uno a un lado de la barra (/).

USAR LOS RASGOS DE PERSONALIDAD

Cuando surge la oportunidad de que tu personaje actúe de un modo u otro, se pueden usar los rasgos de personalidad como guías generales o puede que el director de juego te obligue a realizar una tirada contra el rasgo apropiado.

La mayoría de las veces, simplemente dices lo que quieres que haga tu personaje y este lo hace, posiblemente recibiendo una marca de experiencia durante el proceso (ver «Obtener experiencia» en el Capítulo 5). A veces, sin embargo, la conducta habitual se impone sobre las intenciones conscientes. La mayoría de nosotros hemos hecho algo sin pensar y una tirada de rasgo simula ese tipo de situación.

Para subrayar las presiones de una situación concreta se pueden usar modificadores.

Tabla 4-1: Resultados Normales de Tiradas de Rasgos de Personalidad

Resultado de la tirada	Efecto
Crítico	Normalmente se gana una marca de experiencia y el personaje actúa firmemente de acuerdo al rasgo.
Éxito	El personaje actúa de acuerdo al rasgo. El jugador puede decidir con precisión qué acción realiza dentro de esa limitación. Recibe una marca de experiencia solo si la acción es significativa de algún modo para la historia o para el personaje.
Fallo	Tira de nuevo, esta vez con el rasgo opuesto. Sacar un éxito en esta segunda tirada significa que el personaje actúa de acuerdo a este segundo rasgo. Fallar indica que el jugador puede elegir libremente cómo actuará el personaje. No se ganan marcas de experiencia.
Pífa	Se marca el rasgo contrario y el personaje actúa inmediatamente de acuerdo al rasgo que acaba de marcar.

INTERPRETAR LAS TIRADAS DE RASGOS

Cada resultado en una tirada de rasgo tiene implicaciones especiales y los valores altos o bajos pueden influir en la interpretación. Usar un rasgo no es lo mismo que golpear con un arma o usar una habilidad. Los rasgos cuantifican la posibilidad de que un personaje actúe de dos modos generalmente opuestos. Por lo tanto, no es suficiente con saber si un personaje no se siente particularmente clemente: el jugador debe saber si el personaje quiere actuar realmente con crueldad. Los rasgos binarios de **Pendragón** se encargan de definir estas posibilidades.

Crítico: Un éxito crítico en una tirada de rasgo indica que el personaje debe actuar según lo que indica el rasgo. La acción no tiene por qué ser terrible o extrema, pero debe ser lo suficientemente evidente como para que otras personas se den cuenta y para que el personaje sienta que ha revelado una fuerte emoción o que ha puesto en juego sus creencias o su integridad de algún modo.

Por ejemplo, sir Bors de Blanc, un caballero religioso famoso por su pureza (tiene un rasgo de Casto 19) se encuentra con una bella y joven dama en un claro del bosque mientras viaja en solitario. El director de juego le pide al jugador de sir Bors que, dada la extraña situación, haga una tirada contra su rasgo de Lujurioso 1. La suerte decide que el resultado de la tirada sea 1 y, por tanto, un éxito crítico. Desde luego sir Bors no viola a la muchacha, sin embargo el jugador decide que, de acuerdo a la angelical virtud de castidad de su personaje, este simplemente toca la mejilla de la muchacha, haciendo que esta se ruborice. Este simple hecho es suficiente para que el caballero se sienta avergonzado y apenado por haber traicionado sus ideales.

Si el director de juego lo permite, se puede ganar una inspiración menor después de un éxito crítico en una tirada de rasgo, haciendo que el personaje reciba un modificador de +5 a una habilidad seleccionada por el jugador, que durará mientras se mantenga la situación que provocó la tirada. Esta inspiración se debería ganar solo en circunstancias extraordinarias ya que normalmente surge a causa de una pasión, no de un rasgo de personalidad. Aun así, cuando tiene lugar una tirada de rasgo verdaderamente dramática, la inspiración puede hacer que todo el proceso sea más excitante. La posibilidad de inspirarse también hace que las tiradas de rasgos sean más divertidas.

Continuando con el ejemplo anterior, sir Bors podría conseguir un modificador de +5 a sus tiradas de Cortesía durante el resto del encuentro en el claro, ya que la muchacha y cualquier otro testigo de este momento de vergüenza para el caballero, lo podrían ver como un ejemplo de su gran virtud y por ello estar, más inclinados a recibir mejor sus cortesías.

Éxito: El éxito en una tirada de rasgo indica que el caballero experimentó y se conmovió por los sentimientos expresados por este rasgo. Por ello, si hizo una tirada de Clemente, sintió que debía ser clemente en este caso. Sin embargo, el jugador *podría* decidir hacer que el personaje actúe de modo opuesto. El castigo por desobedecer el resultado de la tirada es una marca de experiencia en el rasgo opuesto.

Fallo: Un fallo en una única tirada no es suficiente para forzar a un personaje a actuar de modo opuesto a sus patrones de conducta habituales. El jugador debe tirar también contra el rasgo opuesto para ver si la suerte y la estadística *obligan* a su personaje a romper su comportamiento habitual. Solo una tirada exitosa con el rasgo opuesto obliga a un personaje a actuar de ese modo.

Por ejemplo, sir Ambrut ha acompañado a una dama preocupada por su herencia, que le ha sido arrebatada por su malvado tío. El tío se niega a devolver las tierras y con gusto acepta batirse en duelo con el campeón de su sobrina por ellas. La lucha es feroz, pero al final el enemigo de Ambrut cae al suelo y suplica clemencia. La implacable dama, sin embargo, incita a Ambrut a que mate a su detestable tío.

El director de juego le pide al jugador de Ambrut que haga una tirada contra su rasgo de Clemente y falla la tirada. Ahora su jugador debe realizar una tirada de Cruel y el resultado también es un fallo. La decisión, por tanto, está en manos del jugador de Ambrut. Dado que Ambrut desea casarse con esta

cruel pero hermosa mujer, el jugador decide matar al desgraciado tío. La dama consigue su venganza, el ruin tío fallece y comienzan a planear una boda, pero ninguno de los rasgos de personalidad de Ambrut recibe una marca de experiencia porque ambas tiradas fallaron (a pesar de que tuvo lugar un suceso muy importante).

PREPARARSE PARA LAS TIRADAS DE RASGOS

A menudo los jugadores se darán cuenta de que se avecinan tiradas de rasgo y deben prepararse como sea necesario para que el juego continúe sin discusiones. Pueden hacer que sus personajes eviten conflictos o reciban modificadores contra futuras tiradas, pero solo si allanan el camino antes de que el director de juego inicie el enfrentamiento.

Por ejemplo, unos meses después de su matrimonio, mientras está perdido en el bosque, sir Ambrut encuentra una torre bien iluminada entre los árboles. Pide refugio y la hermosa dama que allí vive se lo concede. El jugador sospecha y declara que durante la cena sir Ambrut trata de reconocer a su anfitriona. Su tirada de Reconocer tiene éxito y Ambrut de repente se da cuenta de que está cenando con Morgana el Hada, la malvada hermana del Rey Arturo.

Temiendo por la vida y la virilidad de Ambrut, su jugador anuncia que desea evitar cualquier tipo de relación carnal con la mujer y pide un modificador a su rasgo de Casto. El director de juego gruñe, pero Ambrut está advertido por sí mismo y por lo tanto se merece un modificador. El director de juego decide que el rasgo de Casto de Ambrut se beneficiará de su nueva pasión de Amor (esposa) y aumenta por encima de 20, haciendo posible que supere las insinuaciones de Morgana.

Si Ambrut no hubiera reconocido a su anfitriona, no podría haber tratado de evitar el incidente de ningún modo.

USO CASUAL DE LOS RASGOS

Un jugador a veces no sabe, aunque pueda tener alguna idea vaga, lo que su personaje haría en alguna circunstancia poco importante. Esto podría deberse a que el jugador nunca se hubiera planteado qué hacer en dicha situación, a que no se preocupa por estos asuntos triviales o a que el personaje tiene valores medios en sus rasgos de personalidad.

En tales circunstancias, el jugador puede elegir usar el rasgo de personalidad más apropiado como guía general o decidir hacer una tirada para dejar que los dados dicten su decisión. Se puede aplicar un modificador a la tirada si la situación lo sugiere.

Los personajes nunca reciben marcas de experiencia por las acciones que se imponen a sí mismos de este modo. El director de juego puede recompensar a los personajes con una marca de experiencia por hacer algo, pero es siempre decisión del director de juego si las concede o no.

Por ejemplo, sir Ambrut se encuentra entre los diecisiete caballeros que están cabalgando para cazar al fabuloso Ciervo Blanco. Mientras acampan, una misteriosa cazadora aparece de entre los árboles y habla en privado con cada hombre. Cuando llega el turno de Ambrut, la mujer pregunta: «¿Estás buscando al Ciervo Blanco?». Es una pregunta sencilla, pero en boca de un personaje tan misterioso, puede estar cargada de peligro.

Ni el jugador ni el director de juego saben si la respuesta de Ambrut debería ser sincera o no. El jugador simplemente tira un d20 contra su rasgo de Honesto y obtiene un 18, que está por encima de su valor (un fallo). Por lo tanto, Ambrut responde: «No, no exactamente...».

RASGOS DE PERSONALIDAD EN CONFLICTO

En algunos casos, un personaje puede sentirse dividido entre dos rasgos enfrentados (es decir, no rasgos opuestos como Espiritual/Terrenal, sino rasgos completamente diferentes, como Espiritual y Confiado).

Al hacer una tirada enfrentada entre dos rasgos no relacionados, estás enfrentando las emociones del personaje, simulando la profunda introspección de alguien torturado por dudas internas. Tu director de juego o tú también podéis realizar pruebas enfrentadas de emociones conflictivas, lo que requiere que hagáis varias tiradas de rasgos no enfrentadas con diferentes resultados dependiendo de cuáles de ellas fueron éxitos y cuáles fallos.

Los rasgos cuyas tiradas tengan éxito (para tiradas no enfrentadas) o que ganen (si son tiradas enfrentadas) pueden recibir marcas de experiencia si el director de juego lo aprueba.

Ejemplo de emociones en conflicto: Sir Ambrut, de nuevo vagando por el bosque, es atacado por un feroz caballero con un escudo negro. Después de mucho esfuerzo, Ambrut derrota a su oponente, que yace indefenso en el suelo frente a él suplicando piedad. Justo cuando Ambrut está a punto de perdonarle, una dama llega llorando y dice: «Buen sir Caballero, os pido que acabéis con este villano. Asesinó a su esposa, mi hermana, y también a todas mis otras hermanas. ¡Si veneráis a Dios, no le perdonéis!».

Ambrut se debate entre dos emociones en conflicto. La Justicia exige que mate a este caballero vil, pero la Clemencia le pide que perdone a su enemigo derrotado. Ninguno de esos rasgos tiene un valor excepcional para Ambrut (tanto Justo como Clemente tienen un valor de 10). Por ello, Ambrut realiza una tirada enfrentada entre sus rasgos de Justo y Clemente. Su tirada de Justo es de 4 y su tirada de Clemente es de 7, por lo que su clemencia triunfa y Ambrut perdona al miserable. No tiene estómago para matar a sangre fría a un hombre indefenso.

Ambrut recibe una marca en Clemente.

DISPUTAS DE RASGOS DE PERSONALIDAD

Las disputas de personalidad entre individuos, particularmente entre caballeros jugadores y personajes no jugadores, se pueden decidir con tiradas enfrentadas de rasgos. El desafiante enfrenta su personalidad contra la de su rival.

Debido a que los rasgos de personalidad tienen rasgos opuestos, el proceso de resolución cuando alguien falla una tirada de rasgos es más complejo que cuando falla una tirada enfrentada de habilidad. Cuando un personaje falla al tirar por un rasgo durante una disputa de rasgos de personalidad, el jugador debe realizar una tirada del rasgo opuesto. Si esa tirada tiene éxito, entonces el personaje actúa de ese modo, incluso si esto significa que su comportamiento no se corresponde con su intención inicial.

La parte desafiada en una disputa de rasgos tiene la opción de hacer lo que quiera si falla ambas tiradas de rasgos, habiendo conseguido mantener el control sobre sus instintos.

Ejemplo de disputa de rasgos: Sir Douglas el Rojo afirma, en un arranque de ira, que sir Ambrut es demasiado perezoso para llegar a ser alguien. Ambrut desafía a Douglas a un concurso de resistencia en el que tienen que llevar armas y armadura de día y noche hasta que uno de los dos caiga dormido. Los jugadores de ambos personajes realizan tiradas de Enérgico y ambos tienen éxito. Sin embargo, el resultado de 9 de Ambrut es mayor que el resultado de 2 de Douglas. Cuando Douglas cae rendido después de dos días y dos noches, se declara a Ambrut ganador. Ambrut también recibe una marca de experiencia (e inmediatamente se echa una siesta).

Ejemplo de disputa de personalidad: Sir Yvaine (Modesto 8/12 Orgullosa) y algunos de sus hombres están visitando unas tierras recientemente conquistadas. Están cenando en la casa de un señor sajón, sir Aethelfrith, que de algún modo sobrevivió a la Batalla de Badon.

Con un gran vozarrón, sir Aethelfrith empieza a fanfarronear delante de sus invitados sobre sus grandes hazañas marciales. Después de una pausa para respirar, el sajón pregunta a sir Yvane sobre qué es lo que ha hecho él que sea comparable. Sir Yvane odia a este tipo de patanes jactanciosos (a menudo nos disgusta ver en otros los defectos que tratamos de combatir en nosotros mismos), por lo que trata de ser Modesto en respuesta al Orgullo de su anfitrión.

Tiene lugar una disputa de personalidad y se realiza una tirada enfrentada. Ya que el sajón es tan altivo, el jugador pide y obtiene un modificador de +5 a su Modesto, aumentando su valor hasta 13. Sir Aethelfrith consigue una tirada exitosa de 6 para su rasgo Orgullosa, mientras que Yvane consigue un 18, un fallo. El sajón se ríe de las dudas de Yvane.

Sir Yvane, ruborizado e irritado, trata ahora de ser aún más fanfarrón que él (al haber fallado la tirada contra su rasgo inicial, tiene que tirar ahora contra el rasgo opuesto). El jugador de Yvane tira contra su rasgo de Orgullosa, esta vez sin modificadores. El jugador saca un 9, un éxito y superior al resultado de 6 del sajón. Yvane habla con dureza de su reciente victoria en batalla contra un ejército sajón y gana la disputa de personalidad.

Yvane recibe una marca de experiencia en Orgullosa por este comportamiento, aunque trató de comportarse con modestia, su personalidad natural prevaleció sobre su deseo inicial.

De acuerdo a las reglas de tiradas enfrentadas, si Yvane hubiera conseguido al principio un éxito en su tirada de Modesto menor que la tirada de Orgullosa del sajón (es decir, un «éxito parcial»), no tendría la oportunidad de realizar una tirada de Orgullosa. Su humildad no habría sido suficiente para hacer callar al jactancioso sajón y el silencio habría caído sobre el lado de la mesa de Yvane.

SUPERAR UNA PRUEBA MORAL

Las aventuras artúricas están llenas de pruebas mágicas y morales. Un escudo mágico puede estar destinado a ser usado solo por un caballero casto o puede una espada mágica solo la pueda blandir un caballero valiente.

Algunas de estas pruebas usan valores absolutos de los rasgos. Por ejemplo, solo aquellos personajes con un valor de Honesto 15 o más pueden cruzar sin ser invitados el umbral del Palacio del Lago, donde vive el hada Nimue.

En otros casos, el personaje debe superar una prueba menos rigurosa y realizar una tirada no enfrentada contra un rasgo particular. El éxito le hace ganar la recompensa, mientras que el fallo indica que se le aplican las consecuencias de perder la prueba. Alguien que responda a un «acertijo sobre justicia» correctamente (esto es, sacar un éxito en una tirada de Justo) podrá entrar en el gran salón de banquetes del Rey Bagdemagus en el Día de San Juan, mientras que un fallo en resolver el acertijo significa una cena fría en el exterior.

RASGOS DE PERSONALIDAD Y MARCAS DE EXPERIENCIA

Una de las tareas claves del director de juego es decidir cuándo una acción que ha realizado un jugador merece una marca de experiencia (ver «Obtener experiencia» en el Capítulo 5). La acción no tiene necesariamente que haber sido planeada previamente como una prueba o un enfrentamiento, ni necesita ser el resultado de una tirada de rasgo de personalidad o pasión.

Por ejemplo, si un jugador decide que su personaje va a matar a un campesino que le ha insultado, está más que justificado que el director de juego le dé a ese caballero marcas de experiencia en sus rasgos de Cruel y Orgullosa, incluso si no se ha realizado ninguna tirada.

Virtudes mágicas

El idealismo y la fe pueden convertir a un hombre en un héroe. Al obedecer y comportarse de acuerdo a ciertos valores (esto es, manteniendo un valor mínimo en un grupo determinado de rasgos de personalidad) un personaje puede conseguir ciertas recompensas y beneficios negados a caballeros menores. Algunos de estos dones son de naturaleza sobrenatural.

VIRTUD RELIGIOSA

La virtud es la suma de los rasgos que una cultura encuentra admirables, necesarios e importantes. Las virtudes no son fijas, sino que varían de acuerdo con las creencias de la gente. En general, cualquier comportamiento (esto es, rasgo) opuesto a una virtud se considera un vicio.

Las virtudes y vicios relativos de las fes comunes para los personajes jugadores de **Pendragón** (recuerda, todos los personajes son o cristianos o paganos) son las siguientes:

Cristianismo romano: Casto, Clemente, Frugal, Indulgente, Modesto.

Cristianismo britano: Casto, Enérgico, Frugal, Generoso, Modesto.

Paganismo: Enérgico, Generoso, Honesto, Lujurioso, Orgullosa.

CABALLEROS RELIGIOSOS

Los caballeros que siguen un estilo de vida estrictamente religioso obtienen una ventaja en el juego. La mayoría de

personas en Logres creen que el cristianismo es la Única y Verdadera Fe, pero los caballeros religiosos de la fe cristiana van un paso más allá y trabajan duro para promover su religión a través de su modo de vida ejemplar.

A aquellos personajes que logran mantener un valor mínimo de 16 en todos los rasgos de su religión, indicados anteriormente, se les otorgan bonificaciones. A tales caballeros se les conoce (¡menuda sorpresa!) como caballeros religiosos y normalmente se les trata como a encarnaciones de las virtudes de su fe. Los caballeros cristianos deben esforzarse para ejercitar estas virtudes durante su vida diaria: van a misa siempre que pueden y deben participar en la Vigilia Pascual.

Los caballeros religiosos reciben los siguientes beneficios:

Religión	Beneficio
Cristiano romano	+6 a los Puntos de Golpe totales.
Cristiano britano	+3 a los Puntos de Golpe totales y +2 al Daño.
Pagano	+2 a la Velocidad de Curación.

Además, los caballeros religiosos ganan 100 puntos de Gloria por año durante la Fase de Invierno.

Si un caballero religioso no puede mantener los valores mínimos de sus rasgos, aunque solo sea por un punto, pierde estos beneficios inmediatamente.

Rasgos dirigidos

Un personaje puede tener un fuerte sentimiento hacia alguien o algo en particular que modifique uno o más de sus rasgos de personalidad. En el juego, estas tendencias se conocen como *rasgos dirigidos*. Los rasgos dirigidos representan sentimientos o creencias fuertes, pero no tanto como para hacer que tu personaje se vuelva loco, como podría hacer una pasión (ver «Pasiones»).

En las situaciones donde un rasgo dirigido podría razonablemente alterar las acciones o percepciones de tu personaje, se aplica su valor numérico como un modificar a las tiradas de rasgos apropiadas.

A continuación tienes algunos ejemplos de rasgos dirigidos que podrían aparecer durante el juego:

- + Debilidad por las mujeres rubias (se añade a las tiradas de Lujurioso cuando hay mujeres rubias involucradas).
- + Desconfianza hacia sir Fulanito (se añade a las tiradas de Suspica en las que sir Fulanito esté involucrado).
- + Desconfianza hacia los londinenses (se añade a las tiradas de Suspica cuando hay londinenses involucrados).
- + Injusto hacia los habitantes de Malahaut (se añade a las tiradas de Arbitrario cuando hay habitantes de Malahaut involucrados).
- + Adora el hidromiel (se añade a las tiradas de Sibarita cuando hay hidromiel).

- ✦ Teme a los jabalís (se añade a las tiradas de Cobarde cuando hay jabalís involucrados).

Pueden existir muchos otros rasgos dirigidos distintos. Como puedes ver, algunos pueden ser muy específicos y otros aparentemente inútiles, pero recuerda que la vida real siempre es más extraña que la ficción.

Los rasgos dirigidos se escriben en las líneas en blanco que hay debajo de la sección «Rasgos de personalidad» de la hoja de personaje. Apunta el rasgo de personalidad que se modifica, su objeto y el valor del modificador.

Ejemplo de rasgo dirigido: Como a su padre le engañó una vez un romano, sir Yvane ha heredado un rasgo dirigido de Suspícaz (romanos) +3. Durante una misión de investigación para su señor, un señor romano les invita a sus compañeros y a él a una cacería. El director de juego pide a todo el mundo que haga una tirada de Suspícaz. Yvane tiene que añadir su valor de +3 en Suspícaz (romanos) como modificador a su tirada normal de Suspícaz.

ADQUIRIR RASGOS DIRIGIDOS

Los rasgos dirigidos se pueden heredar de los padres (ver «Tu familia» en el Capítulo 3), los puede adquirir voluntariamente un jugador o los puede asignar el director de juego.

Los rasgos dirigidos voluntarios normalmente tienen un valor de +2d6 o cualquier otro valor que acuerden el jugador y el director de juego. Los directores de juego pueden asignar un rasgo dirigido a un personaje que continuamente muestre prejuicios u orgullos específicos. En tal caso, el rasgo dirigido no suele ser mayor de +5.

Descripciones de los rasgos de personalidad

Esta sección proporciona detalles y explicaciones de los trece pares de rasgos de personalidad. En muchos casos se incluyen ejemplos de personajes famosos de la literatura artúrica que ejemplifican dichos rasgos.

CASTO/LUJURIOSO

Ser casto significa ser monógamo o fiel a sus buenas costumbres sexuales. No significa ser virgen, por lo que un hombre que es fiel a su esposa está siendo Casto. Una persona casta es modesta y decorosa en términos de conducta sexual o a la hora de coquetear (ten en cuenta que un personaje relativamente casto puede hacer tiradas de Coquetear, pero probablemente lo hará de un modo «inocente» o recatado). Una persona famosa por su castidad es célibe y muy probablemente virgen.

Lujurioso describe el deseo sexual y también implica mucha actividad sexual, en ocasiones sin el consentimiento personal de las personas implicadas. La virtud pagana de la Lujuria reconoce el valor de este arte sensual para apreciar la inmanencia de la Diosa. La promiscuidad excesiva se puede denominar lascivia, desenfreno u obscenidad.

Personajes famosos: Sir Bors de Ganis es respetado por su castidad.

CLEMENTE/CRUEL

La clemencia indica una tendencia a tender simpatía, piedad y ayuda a otras personas. Esto incluye perdonar a un enemigo, dar dinero a los pobres, ayudar a los débiles y cualquier otro acto que no se espere de alguien de una cierta categoría social. A una persona muy clemente se la llama compasiva.

La crueldad indica un desprecio por los sentimientos y necesidades de otras personas o una falta de simpatía. Los valores altos en Cruel indican que el personaje disfruta con el sufrimiento y los problemas de los demás.



CONFIADO/SUSPICAZ

Alguien confiado está dispuesto a creer en lo que le cuentan sin sospechar de su falsedad. Alguien excesivamente confiado es ingenuo y crédulo, quizás incluso inocentón.

Es poco probable que una persona suspicaz crea lo que le cuentan a menos que se le ofrezcan pruebas. Alguien extremadamente suspicaz es un escéptico o un incrédulo. Sin embargo, una persona suspicaz por naturaleza podría ser de todos modos extremadamente Espiritual.

Nota: En algunos casos, los celos se incluyen dentro del rasgo de Suspica. Por ello, cuando alguien actúa llevado por los celos, puede ganar una marca en Suspica.

Personajes famosos: Sir Mordred es conocido por su comportamiento suspicaz y escéptico.

ENÉRGICO/PEREZOSO

Alguien vigoroso es Enérgico. Este rasgo incluye una inclinación natural a madrugar, trabajar duro y dedicarse por completo a las tareas que le corresponden. Las personas enérgicas son vigorosas, robustas y trabajadoras.

La pereza incluye todo tipo de actividades negligentes, como la holgazanería y el comportamiento sedentario general. En el lado más extremo del espectro se encuentra la completa indolencia.

Personajes famosos: Sir Lamorak de Gales suele ser admirado por su naturaleza enérgica.

ESPIRITUAL/TERRENAL

Un personaje Espiritual se preocupa por los asuntos espirituales y es consciente de ellos y de sus implicaciones en el mundo material. Esto no es lo mismo que la adoración, que es una acción, más que una creencia. Una persona espiritual es una persona ascética. Una persona extremadamente espiritual es pía o fanática, quizá incluso santa.

Ser Terrenal indica un desinterés o incredulidad por el lado espiritual de la vida. Los valores extremos podrían denotar a una persona blasfema o sacrilega. Por otro lado, podría simplemente indicar libertinaje, un gran interés por las cosas temporales como la buena ropa, los muebles cómodos, la buena música y la poesía y la buena compañía.

No confundas Terrenal con Sibarita, a menudo van de la mano, pero no son lo mismo.

Personajes famosos: Sir Galahad es el caballero más Espiritual del reino del Rey Arturo.

FRUGAL/SIBARITA

Una persona frugal solo toma lo necesario en cuanto a comida, bebida y otras necesidades materiales, absteniéndose de realizar excesos. Una frugalidad excesiva indica ascetismo o incluso que la persona se mortifica a sí misma.

Una persona sibarita es exquisita: obtiene un gran placer de la comida y la bebida, tanto por su calidad como por su cantidad. Los extremos en este rasgo indican glotonería y ebriedad.

LANCELOT PIFA EN UNA TIRADA DE ENÉRGICO

Lancelot y su primo Lionel están de aventuras durante un día muy caluroso. Cabalgar con la armadura puesta bajo el sol estival es suficientemente agotador como para exigir una tirada de Enérgico.

Así que montaron en sus caballos, armados justamente, y se adentraron en la profunda floresta, así como en la profunda llanura. Y hacia el mediodía, como el sol ardía, sir Lancelot sintió deseos de dormir. Entonces sir Lionel divisó un gran manzano erigido sobre un borde del camino y dijo: «Hermano, allá hay una hermosa sombra, allá descansaremos sobre nuestros caballos».

— Bien dicho, buen hermano — dijo sir Lancelot —, pues en siete años no he tenido tanto sueño como ahora tengo.

Y así descendieron de sus caballos y los ataron a sendos árboles y sir Lancelot se tendió bajo un manzano con el yelmo bajo su cabeza. Y sir Lionel velaba mientras él dormía. Así sir Lancelot se durmió profundamente.

Malory VI, 1

Lionel recibe una marca de experiencia en Enérgico. Lancelot recibe una en Perezoso.

GENEROSO/EGOÍSTA

Generoso designa el impulso, la convicción o el deseo de compartir con los demás. Incluye la generosidad de los caciques sajones y celtas, así como la famosa virtud cristiana de la caridad. Las personas extremadamente generosas reciben el nombre de altruistas, magnánimas y desprendidas.

Egoísta es quien tiene el deseo de poseer, mantener y acumular posesiones para uno mismo. La codicia suele ser un componente del egoísmo. Este deseo posesivo normalmente se aplica a propiedades materiales y riquezas. A estas personas se las conoce por ser avaras y acaparadoras, pero también se podría aplicar a la Gloria, haciendo que el personaje siempre desee poder realizar él mismo las tareas y deberes más gloriosos. Las personas muy egoístas son tachadas de tacañas y egocéntricas.

Nota: En algunos casos, se incluyen los celos bajo el rasgo de Egoísta. Por ello cuando alguien está celoso de algo, puede recibir una marca de Egoísta.

Personajes famosos: El Rey Arturo y la Reina Ginebra son reconocidos por su generosidad.

HONESTO/FALSO

Ser honesto significa tratar de forma veraz con otras personas, ya sea en temas importantes o triviales, sin importar las consecuencias. De las personas de extrema honestidad se dice que son dignas de confianza, escrupulosas y fiables.

Una persona falsa por lo general tratará de distorsionar la verdad o fabricar falsedades por sus propios fines (o quizás en nombre de otros) o, en algunos casos, simplemente por el placer de hacerlo. A las personas falsas se las llama mentirosas, farsantes o falaces.

INDULGENTE/VENGATIVO

Ser indulgente significa estar dispuesto a recibir insultos sin responder. Es poco probable que un personaje indulgente busque venganza por insultos o injurias hacia sí mismo. Las personas extremadamente indulgentes se llaman «mansas» (en el sentido bíblico del término).

Ser vengativo indica una inclinación del personaje a buscar venganza (quizá solo de forma insignificante, pero puede que también de forma terrible y grandiosa) por insultos reales o imaginados. Este rasgo también designa a las personas rencorosas.

Personajes famosos: Sir Gawain es conocido por su vena vengativa.

JUSTO/ARBITRARIO

Un personaje justo es capaz de distinguir entre lo que está bien y lo que está mal (dentro de las tradiciones de su cultura y sus creencias personales) y está deseoso de realizar juicios de valor en base a dicha información. Una persona muy justa recibe los calificativos de ecuánime e imparcial.

Ser arbitrario significa que a dicha persona no le importa lo que está bien o lo que está mal y utiliza otra información y otros criterios para tomar decisiones. Las personas muy arbitrarias son tildadas de injustas, desaforadas, volubles y probablemente tendenciosas y parciales.

Personajes famosos: El Rey Arturo es famoso sobre todo por su extraordinario sentido de la justicia.

... tal costumbre se usaba en esos días, que ni por favor, ni por amor ni afinidad, no hubo otros que juicios honrados, así fuera sobre un rey como sobre un caballero, y así fuera sobre una reina como sobre otra dama pobre.

Malory, XVIII

MODESTO/ORGULLOSO

Ser modesto es ser tranquilo y reservado en lo que concierne a los dones y logros propios, sin intención de buscar una atención excesiva al recitar sus hazañas. Una persona modesta es más feliz realizando obras que vanagloriándose en la gloria de oír hablar de ellas. A las personas muy modestas se las llama humildes, reservadas o incluso tímidas.

El rasgo de Orgullosa indica el grado en el que alguien obtiene placer al escuchar y/o declamar sus propios logros. Las costumbres germánicas y celtas valoran el orgullo en una persona. El orgullo excesivo indica arrogancia y probablemente una naturaleza jactanciosa.

Personajes famosos: Sir Turquine, el temido caballero sajón, es famoso por su gran orgullo.

PRUDENTE/TEMERARIO

Los personajes prudentes piensan antes de actuar. Tales personas son llamadas cautas y las personas excesivamente prudentes son conocidas como astutas, circunspectas o perspicaces... o «lentas para actuar».

Los personajes temerarios actúan antes de pensar, sin preocuparse por nada más allá de las consecuencias inmediatas. Casi siempre que alguien consiga una marca por actuar de acuerdo con una pasión, se habrá actuado de forma temeraria. Una persona muy temeraria es conocida como imprudente y exaltada.

Personajes famosos: Sir Sagramore el Deseoso es decididamente temerario, mientras que sir Dinadan es conocido por su prudencia.

VALIENTE/COBARDE

Ser valiente significa que se tiene valor y coraje y se está dispuesto a ponerse en peligro por la victoria, por sus amigos o simplemente por amor a la batalla. Los caballeros normales son valientes y, por tanto, se les llama esforzados, arrojados y valerosos. A los individuos muy valientes se les llama atrevidos e intrépidos. El valor se puede exhibir no solo en el combate, sino cada vez que se pone en riesgo la salud o el bienestar de uno mismo.

Ser cobarde significa tener miedo al dolor o al daño. Alguien extremadamente cobarde es denominado pusilánime, vil cobarde, medroso, bellaco o apocado.

Personajes famosos: Sir Lancelot y sir Lamorak son muy conocidos por ser los caballeros más valientes de Britania.

LA COBARDÍA DEL REY MARK

Sir Dinadan confabula para avergonzar vilmente al Rey Mark. Le ha descrito las armas de sir Mordred a Mark, pero diciéndole en realidad que son las de sir Lancelot. Poco tiempo después, sir Dinadan se encuentra con un grupo de caballeros de la Mesa Redonda y les explica su plan. Sir Mordred se queja de que no puede ser de ayuda porque está herido y se inventa un plan aún mejor utilizando a sir Dagonet, el bufón del rey, a cambio.

Entonces de inmediato fue armado Dagonet... con el arnés y el escudo de Mordred, y se le colocó en un gran caballo y una gran lanza en su mano.

— Ahora — dijo Dagonet — indicadme el caballero, pues yo presto [creo] que lo derrotaré.

Así todos aquellos caballeros cabalaron hasta una linde del bosque y aguardaron hasta que el Rey Mark llegó por el camino. Entonces empujaron a sir Dagonet y fue este lo rápido que su corcel podía correr, directo hacia el Rey Mark. Y aínas [tan pronto] estuvo cerca del Rey Mark, gritó como si hubiese perdido el seso y dijo: «¡Permaneced ahí, caballero de Cornualles, pues os daré muerte!»

De inmediato, en tanto que el Rey Mark sujetaba su escudo, se dijo a sí mismo: «Aqueste es sir Lancelot, ay de mí, ahora lo destruiré» [...] y con eso espoleó a su caballo para que corriera tan ligero como pudiera en la dicha y en la adversidad. Y el mismo sir Dagonet corrió tras el Rey Mark, gritando y arremetiéndole como hombre que había perdido el seso por una gran foresta.

Malory X, 12

Pasiones

Los relatos artúricos están llenos de intensas emociones, muchas de ellas incontroladas. Bellas mujeres incitan a los hombres a realizar increíbles y desmesurados actos para probar su amor. Las disputas familiares convierten a hombres cuerdos en salvajes vengadores. Un joven rey idealista trata de traer su extraordinario sentido de la justicia a todo el mundo contra cualquier adversidad.

Las pasiones son fuertes emociones personales que incluyen la religión, el amor, el odio, el amor cortés, la lealtad, la envidia y cualquier otra cosa que el director de juego admita en su partida. Estas pasiones proporcionan un modo para cuantificar el yo interior de un personaje. Le ayudan a seguir la moralidad de su época y le permiten beneficiarse de ser un ejemplo notable de un comportamiento adecuado (o inadecuado).

Los personajes apasionados pueden realizar esfuerzos sobrehumanos y es mucho más probable que tengan éxito. Sin embargo, los personajes apasionados también son volátiles y cambiantes, sus sentimientos pueden cambiar instantáneamente a causa del éxito o el fracaso de una tirada de pasión. Dependiendo de si una tirada de pasión es un éxito o un fallo, es posible que se vean afectados por cualquiera de los estados mentales que no sufren las personas poco apasionadas: *inspiración*, *introspección*, *melancolía*, *conmoción* e incluso *locura* (todas tienen efectos en términos de juego, como se describe a continuación).

Uso de las pasiones

Invocar una pasión es un buen método para que el director de juego añada emoción a una partida. Sin embargo,

LA LOCURA DE SIR LANCELOT

La Reina Ginebra descubre a su amante, sir Lancelot, en la cama con otra mujer, y no sabe que este ha sido embrujado para hacerlo. Entonces, le despierta:

Y entonces supo con certeza que no yacía con la Reina, y con eso saltó de la cama como si hubiese perdido el seso, en camisa, y la Reina lo halló en el suelo y así dijo:

— ¡Falso y traicionero caballero sois, cuidaos de no permanecer nunca en mi corte y evitar mi cámara, y no tengáis tal valía, falso y traicionero caballero que sois, de volver a aparecer ante mi vista!

— Ay de mí — dijo sir Lancelot y con eso le acaeció una pena tan profunda de sus palabras que cayó al suelo desvanecido. Y tras aquello partió la Reina Ginebra.

Y cuando sir Lancelot se despertó de su desvanecimiento, saltó por una ventana en voladizo a un jardín y allí con espinas se rasgó en la cara y en el cuerpo. Por ello corrió sin saber hacia dónde y desquiciado como nunca lo estuvo otro hombre. Corrió de este modo dos años y nunca hubo un hombre que lo mirase y lo reconociese.

Malory XI, 8

las tiradas de pasión son algo arriesgado para los jugadores. Los resultados varían, pero lo más probable es que sean dramáticos.

El director de juego puede solicitar una tirada de pasión en cualquier momento, posiblemente con un modificador que dependerá de la situación concreta. Esta tirada se trata como cualquier otra tirada no enfrentada (ver Capítulo 5), pero usa los resultados de la Tabla 4-2: Resultados Normales de Tiradas de Pasión.

En otras ocasiones, el jugador puede pedir tirar, con el consentimiento del director de juego. Recuerda que el director de juego siempre tiene la última palabra a la hora de decidir si una pasión se puede utilizar para inspirarse. Los jugadores están advertidos de que las tiradas de pasión pueden ser tan arriesgadas como beneficiosas, ya que pueden hacer que un caballero se vea sometido a distintos estados mentales, incluyendo la introspección, la melancolía y la locura.

Tabla 4-2: Resultados Normales de Tiradas de Pasión

Resultado de la tirada	Efecto
Crítico	El personaje está <i>inspirado</i> y actúa encarecidamente de acuerdo a la pasión. Gana un punto en dicha pasión, más una marca de experiencia (ver «Obtener experiencia» en el Capítulo 5).
Éxito	El personaje está <i>inspirado</i> (ver a continuación) y actúa de acuerdo a la pasión. Gana una marca de experiencia en dicha pasión.
Fallo	El personaje está <i>desalentado</i> (ver a continuación) e inmediatamente pierde un punto de la pasión a menos que el director de juego diga lo contrario.
Pifia	El personaje está <i>enloquecido</i> (ver a continuación) e inmediatamente pierde un punto de dicha pasión

INSPIRADO

Estar *inspirado* significa haber alcanzado el grado más alto de la pasión. La inspiración puede convertir a un personaje normal en alguien extraordinario, es la fuente de grandeza que muchos caballeros de la Mesa Redonda exhiben a menudo.

Un personaje inspirado obtiene una tremenda destreza durante un tiempo. El jugador puede escoger cualquier habilidad o habilidad de combate: el valor de dicha habilidad se modifica tal y como se muestra en la siguiente tabla, dependiendo de si se inspiró a causa de un éxito normal o de un éxito crítico en su tirada de pasión.

Inspirado por...	Beneficio*
Éxito	Gana un modificador de +10.
Crítico	Se dobla el valor o gana un modificador de +20 (dependiendo de lo que proporcione un valor mayor).

*No te olvides de utilizar las reglas para las habilidades con valores por encima de 20.

Esta inspiración dura hasta que termina la tarea a realizar, pero nunca más de un día entero.

Conmoción: Si un caballero falla de algún modo al realizar una acción para la que se había *inspirado*, sufre una *conmoción*. En términos de juego, el personaje debe realizar inmediatamente una tirada en la Tabla 5-2: Envejecimiento.

Nota: El director de juego también puede imponer una conmoción a un personaje (aunque no esté inspirado) en otras circunstancias apropiadas. Las posibles circunstancias para imponer tal estado podrían darse después de que el caballero abandone a su señor o a su amante ante un grave peligro o a un destino aciago.

DESALENTADO

Un caballero *desalentado* sufre un modificador de -5 en todas las tiradas que realice durante la situación que le llevó a este estado. Una vez concluya dicha situación, el caballero estará *melancólico*.

Melancólico: La melancolía es un desorden mental que, cuando se manifiesta, hace que su víctima se encuentre sobrepasada por la pena. Puede caer al suelo berreando, lamentando su pérdida o su mala suerte, y llorando por un intenso dolor emocional. Alternativamente, un personaje melancólico puede caer en una profunda y hosca depresión.

Un caballero perdido en tales pensamientos es a la vez inútil y peligroso. Si no se le molesta, permanecerá abatido, sollozante, inapetente, murmurando para sí y generalmente ignorando al resto del mundo.

Si un hombre le molesta, el caballero reaccionará violentamente, haciendo que su miseria explote sin preocuparse por la identidad del ofensor. Un caballero melancólico estará *inspirado* en este momento, con un modificador de +10 en cualquier habilidad de combate que use. Después de 1d6 rondas de combate, la rabia se atenuará y el caballero será consciente de lo que está haciendo.

Si una mujer molesta al caballero melancólico, este no despertará de su miseria, pero dejará que la dama lo guíe y le atienda como si fuera un animalillo enfermo, hasta que despierte de su estado.

El caballero se librará de su melancolía de forma natural y por sus propios medios, pero precisará de un número de semanas igual al valor de la pasión que provocó dicho estado mental.

¡RECUPERARSE RÁPIDO!

Es posible despertar de forma intencionada y brusca a un caballero melancólico, o incluso a uno aquejado por la locura o perdido en la dicha del amor que sobrecoge a los caballeros enamorados. Hacer esto es peligroso y los caballeros deben ir armados, pues les van a atacar sin previo aviso y es imposible reaccionar a tiempo.

Usamos el término «víctima» para referirnos a quien se encuentra en este profundo estado y «curador» para la persona que está intentando sacarle de él.

La intención es impresionar a la víctima y sacarle de su estado con un argumento abrupta, mental o emocionalmente

provocador. La víctima entrará en cólera, pero se calmará tras 1d6 rondas.

El curador debe vencer a la pasión de la víctima que le puso en este miserable estado. El curador puede usar cualquier pasión o rasgo de personalidad que tenga y que pueda penetrar los sentimientos de la víctima, incluso si es para provocarle y enfadarle. Una pasión que sea solo ligeramente apropiada puede incurrir un penalizador de -5 o -10, a discreción del director de juego.

Intenta una tirada enfrentada entre la pasión que puso a la víctima en su estado alterado y la pasión o rasgo de personalidad del curador.

- ✦ Si gana el curador, la condición termina y la víctima se recupera.
- ✦ Si gana la víctima, entra en cólera y ataca al curador.
- ✦ Si el resultado es un empate, no ocurre nada.
- ✦ Si la tirada del curador falla, sucede lo mismo que si se falla cualquier tirada de pasión: pierde un punto de pasión y se vuelve melancólico. Si pifia, pierde un punto y se vuelve enloquecido.
- ✦ Si la víctima pifia (¡otra vez!), se vuelve loco por completo y sale corriendo, desprendiéndose de su armadura y arrancándose la ropa. El director de juego debe archivar su hoja de personaje en una muy carpeta especial marcada como «Aún No Fallecidos».

ENLOQUECIDO

Un caballero puede volverse loco a causa de sus pasiones. Esta locura puede sobrevenirle inmediatamente o después de que acabe la acción relevante que la provocó (a discreción del director de juego). Una vez se desencadena la locura, el jugador entrega inmediatamente su hoja de personaje al director de juego, que describe lo que le sucede basándose únicamente en lo que el resto de personajes jugadores conocen y perciben.

Normalmente, los personajes locos huyen inmediatamente. Durante el tiempo que persiste su locura, intentan evitar el lugar de su desastrosa experiencia a toda costa. Un personaje loco está fuera del juego hasta que el director de juego quiera volver a introducirlo en la campaña, lo que puede suceder años después, o quizás nunca. Las consideraciones de la narración deberían prevalecer a la hora de determinar durante cuánto tiempo está desaparecido el personaje enloquecido.

Si se recupera, el loco habrá sufrido circunstancias extrañas y desconocidas que pueden provocar cambios en algunos de sus atributos y/o habilidades, si así lo decide el director de juego. Los jugadores simplemente deben aceptar estos cambios, que no siempre tienen por qué ser negativos.

El jugador del personaje permanece ajeno a todo lo que ha sucedido mientras estaba en manos del director de juego. Sin embargo, cuando regrese, puede que el personaje quiera averiguar cuáles fueron sus acciones mientras estuvo loco y, de este modo, descubrir finalmente dónde estuvo y qué le sucedió durante su período de locura.

GANAR UNA PASIÓN

Las pasiones se pueden ganar durante el juego. En una campaña típica habrá muchas oportunidades para conseguir enemigos, amantes y lealtades.

El jugador y el director de juego tendrán que ponerse de acuerdo con las pasiones: cuando algo significativo le ocurra al personaje, uno u otro puede sugerir que es posible que se haya generado una pasión. Después tratarán el asunto y, si llegan a un acuerdo, se determinará el valor inicial de la pasión, un valor enteramente subjetivo decidido de común acuerdo entre el jugador y el director de juego.

En la sección «Pasiones iniciales» se proporcionan guías para las pasiones con las que comienza un personaje.

DISMINUIR UNA PASIÓN

Una vez adquirida, una pasión solo puede ver reducido su valor o ser sustituida por otra (ver la pasión «Amor Cortés»).

Reducir una pasión voluntariamente es algo que normalmente solo tiene lugar durante la Fase de Invierno (ver Capítulo 5). Se asume que el personaje se pasa el tiempo declarando en voz alta y en público su antigua pasión y actuando en todo momento en contra de dicha pasión. Por ejemplo, cuando sir Gareth descubrió que sus hermanos habían asesinado a sir Lamorak, se distanció de ellos proclamando en alta voz la infelicidad y la insatisfacción que su familia le provocaba. En un momento dado se puede eliminar una pasión, de una en una en la Fase de Invierno, esto es, su valor se reduce a 0.

También es casi seguro que, en algún momento, un personaje fallará una tirada de pasión en un momento de crisis. Este fallo provocará inmediatamente la pérdida de un punto en dicha pasión. Pregunta siempre a tu director de juego antes de restarte el punto (puede que, en algunas circunstancias, no debas hacerlo).

FORTALEZAS Y DEBILIDADES

Las pasiones ayudan a definir los objetivos, deseos e intenciones de un personaje. Los personajes que comparten pasiones similares tienen mucho en común. Las pasiones como la Lealtad (señor) proporcionan un terreno común entre extraños relativos y hace que las presentaciones sean más fáciles.

De todo lo que las pasiones hacen, lo más destacado es que sirven para inspirar a sus poseedores, como se ha indicado en «Uso de las pasiones». Las pasiones famosas también generan Gloria: todos los inviernos el personaje recibirá Gloria por todas las pasiones con un valor de 16 o más.

TIRADAS FRÍVOLES

En algunos casos, los jugadores pedirán una tirada de pasión en ocasiones inapropiadas o extremas, con la intención de conseguir los grandes beneficios de estar inspirados. Si un jugador insiste en tirar por su pasión y se inspira, pero luego no logra su objetivo (derrotar a un enemigo, ganarse el corazón de una dama, capturar a una presa, etc.), el personaje sufrirá una conmoción provocada por la pena y la frustración.

La regla de la conmoción ayuda a evitar que los jugadores abusen del poder de las pasiones.

TIRADAS OBLIGATORIAS

Las grandes pasiones pueden poner a tu personaje a merced del director de juego y de la aventura. Como se indica en «Rasgos de personalidad y pasiones famosos» al principio del capítulo, los valores de 16 o más en una pasión a menudo obligarán a los jugadores a hacer tiradas de forma obligatoria cuando lo decida el director de juego.

PASIONES INICIALES

Hay cuatro pasiones específicas que poseen todos los personajes iniciales, por lo que aparecen impresas en la hoja de personaje, mientras que para el resto de pasiones hay huecos en blanco. Estas pasiones son obligatorias porque todos los personajes britanos (el tipo de personaje por defecto) las poseen. Son las reglas no escritas de su cultura.

Si el director de juego lo desea, los personajes podrán tirar los dados para obtener el valor de sus pasiones con normalidad, como se indica a continuación.

LA LEALTAD DE SIR LAMORAK

En el gran torneo de Surluse, sir Lamorak ha sido reconocido, a pesar de su disfraz. El encuentro comienza cuando el Rey Arturo tiene éxito en una tirada de Reconocer y los dos hombres se lamentan por los últimos sucesos.

— Ay de mí — dijo Arturo —, ahora sé que es sir Lamorak de Gales. Oh, Lamorak, quedaos conmigo y por mi corona nunca os fallaré. Ni Gawain ni ninguno de sus hermanos serán tan osados como para hacer ningún mal.

— Señor — dijo sir Lamorak —, daño me han causado y a vos también.

— Eso es cierto — dijo el rey — ya que asesinaron a su propia madre y mi hermana, lo cual me agravó profundamente. Habría sido mucho más justo y mejor que os hubierais casado con ella, ya que sois hijo de rey igual que lo son ellos.

— Oh, Jesús — dijo el noble caballero sir Lamorak a Arturo —, su muerte nunca olvidaré. Os lo prometo, y lo juraré ante Dios, que vengaré su muerte tan pronto como vea al culpable. Y si no estuviera bajo la reverencia de vuestra grandeza, no me vengaría de sir Gawain y sus hermanos.

— En verdad — dijo Arturo —, os haré una avenencia.

— Señor — dijo Lamorak —, en este momento no puedo permanecer con vos, pues debo marcharme a la justa donde se hallan sir Lancelot y el Alto Príncipe Galahad.

Malory X, 46

Ya que sir Lamorak rechaza la oferta del rey de firmar la paz con Gawain, continúa el terrible enfrentamiento entre las casas de Orkney y de Gales.

LEALTAD (SEÑOR)

La lealtad es la virtud principal del mundo medieval, el sistema feudal no podría existir sin ella. La mayoría de los caballeros creen en la máxima «el rey antes que Dios», sin importarles lo que digan los sacerdotes. Mostrar obediencia es el comportamiento correcto y desobedecer a un señor es algo espantoso para todos los caballeros de verdad.

Todos los caballeros tienen que ser armados por alguien y el espacio de «Lealtad (señor)» de tu hoja de personaje se usa para indicar la lealtad a este primer señor. El valor inicial de la Lealtad (señor) de un caballero vasallo (y por tanto, de los personajes básicos iniciales) es de 15.

Si el director de juego permite que se juegue con caballeros mantenidos con un mantenimiento asegurado pero sin tierras, como sir Ambrut, entonces a su pasión de Lealtad (señor) es de $2d6+6$. Si un jugador decide interpretar a un caballero sin hogar, su Lealtad hacia quienquiera que le nombrara caballero es solo de $2d6$.

AMOR (FAMILIA)

El amor a la familia es una emoción natural común a todos los humanos de cualquier época. Las restricciones de viaje en el mundo medieval eran muy grandes, lo que reforzaba los lazos familiares. Los campesinos casi nunca viajaban más allá de un día de camino del lugar en el que nacieron. Las mujeres nobles eran afortunadas si viajan por el país una vez al año. Por ello, recurrir a la familia en busca de ayuda era la respuesta universal a cualquier problema.

En la creación de personajes, los nuevos personajes, que son por defecto los hijos mayores y por tanto están destinados a ser los líderes de sus familias, comienzan con un poderoso amor por sus familiares: el valor inicial de su pasión Amor (familia) es de 15 para los hijos mayores. Este valor por defecto es el mismo para todas las hijas de la familia.

Sin embargo, los menos afortunados hijos menores, a menudo expulsados del hogar, serán más propensos a encontrar defectos en sus familiares y, por tanto, expresarán menos lealtad por ellos. El segundo hijo tendrá un valor de Amor (familia) de $2d6+5$; el tercer hijo, $2d6+4$; el cuarto $2d6+3$; el quinto, $2d6+2$; el sexto, $2d6+1$; y el séptimo y siguientes, $2d6$.

Pueden existir otros modificadores a este valor inicial.

HOSPITALIDAD

Esta pasión mide cuánto respeta tu personaje la hace mucho honrada tradicional institución de la hospitalidad. Los personajes con valores altos (16 o más) en esta pasión pueden sentirse obligados a corregir el comportamiento poco hospitalario de otras personas y quizás incluso a buscar y destruir a aquellos que rompen las reglas de la hospitalidad. Por otro lado, alguien al que no le preocupen estas reglas (con un valor de 5 o menos) es posible que robe a su anfitrión sin ningún escrúpulo.

Cuando el comportamiento de un personaje lo exija, el valor de su Hospitalidad puede verse alterado. Si un personaje se escabulle y espía en el castillo de otra persona, especialmente si roba parte de sus bienes, debería perder al menos un punto de Hospitalidad inmediatamente por romper las reglas de la hospitalidad.



De igual modo, si un personaje defiende la hospitalidad de otra persona, debería recibir una marca de experiencia (ver «Obtener experiencia» en el Capítulo 5), especialmente si defiende la hospitalidad de alguien por quien no siente especial apego, o si se traga su rabia o mantiene su odio a raya por respetar la hospitalidad de otros. No se proporciona una marca de experiencia a alguien que defiende su propio hogar.

Todos los personajes de la cultura britana comienzan con un valor de Hospitalidad de 15.

HONOR

El Honor es la pasión que distingue a los caballeros de la gente normal. Es una combinación de dignidad personal, integridad y orgullo. El honor personal no siempre es un asunto sujeto a interpretaciones personales. La tabla de Actos Deshonrosos, que encontrarás a continuación, enumera una serie de acciones que todo el mundo considera deshonrosas para un caballero. Realizar estos actos supone una clara e invariablemente disminución del honor, ya que este es el código de caballería con el que todos los caballeros están de acuerdo.

Tabla 4-3: Actos Deshonrosos

Acto	Honor perdido
Atacar a un caballero desarmado	-1
Cobardía	-1
Desertar de la batalla o del servicio militar	-1
Saquear un lugar sagrado de tu religión	-1
Asesinar a un religioso de tu religión que vaya desarmado	-2
Matar, secuestrar o violar a una noble	-2
Prestar dinero con ánimo de lucro	-2
Realizar trabajos físicos	-2
Romper un juramento	-3
Flagrante cobardía	-3
Traición hacia un miembro de tu familia	-5
Traición contra tu señor	-5
Matar a un familiar	-6
Aprender a lanzar conjuros	-8

Sin embargo, más allá de los actos indicados en la Tabla 4-3, pueden surgir discusiones sobre qué es un acto deshonroso y qué no lo es, muchas veces porque el honor de una acción es algo *personal* más que *social*.

El término «honor personal» se usa con cuidado para separar dicho honor de otras obligaciones sociales aceptadas o sobreentendidas, incluyendo problemas o comportamientos cubiertos por otras pasiones. Por lo tanto, no es posible que un caballero sienta que su honor personal está mancillado si alguien insulta a su familia, la pasión de Amor (familia) se encarga de eso. Del mismo modo, alguien que insulte a tu amante se las verá con tu pasión de Amor Cortés, no con tu Honor.

BERLUSE GANA UNA MARCA DE HOSPITALIDAD

Sir Dinadan, sir Lamorak y un disfrazado Rey Mark, viajando juntos, buscan alojamiento en el castillo de sir Tor. Son admitidos allí y uno de los caballeros del anfitrión, sir Berluse, saca un éxito en una tirada de Reconocer.

Y cuando llegaron a una hermosa corte bien acicalada pasaron y fueron recibidos con buenas albricias, hasta que el lugarteniente de este castillo, de nombre sir Berluse, vio al Rey Mark de Cornualles. Entonces dijo Berluse:

— Sir Caballero, os conozco mejor de lo que creéis, pues sois el Rey Mark que asesinó a mi padre delante de mis propios ojos y que me habría dado muerte a mí si no hubiera huido a un bosque, pero tened por seguro que, por el amor que profeso a mi señor, no os buscaré ni dañaré nunca, ni tampoco a ninguno de vuestros compañeros. Pero tened por seguro que cuando partáis de aquí, os buscaré y lo haré, pues vos matasteis a mi padre a traición. Pero primero por el amor de mi señor, sir Tor, y por el amor de sir Lamorak, el honorable caballero que aquí está alojado, no sufriréis ningún daño mientras aquí os hospedéis, ya que es una lástima que incluso vos debáis estar en compañía de buenos caballeros ya que sois el caballero o rey más villano por ahora conocido, pues sois el destructor de los buenos caballeros y todo lo que hacéis no es más sino traición.

Malory X, 9

Pero el Honor puede cubrir muchas otras cosas. De hecho, puede incluir casi cualquier cosa que tu personaje decida. Alguien con un valor muy alto de Honor puede ofenderse por cualquier cosa que alguien diga y que a él no le guste. La racionalidad tiene poco o nada que decir.

El Honor está más profundamente relacionado con los rasgos de personalidad que el resto de pasiones. El componente de «integridad» del Honor, por ejemplo, está muy unido al rasgo de Honesto, mientras que el «orgullo» está obviamente conectado al rasgo de Orgulloso. Por lo tanto, el director de juego podría obligar a un caballero a hacer una tirada de Orgulloso y, si la falla, el jugador trataría de invocar su pasión de Honor (en lugar de su rasgo de Modesto) para ayudarlo en esa situación.

Un personaje deshonorale sufre de manera considerable en la sociedad artúrica. Pierde la confianza de aquellos que lo rodean y, al realizar actos deshonrosos, probablemente incurra diversos castigos: multas monetarias, destierro, pérdida de propiedades, deudas de sangre, etc. Estos problemas sociales se reflejan más adelante en las reglas relativas esta pasión.

Cuando el Honor de un personaje llega a 4 o menos, este habrá probado que no es merecedor de llevar el título de caballero y de servir a un señor. Su señor debe desterrarlo o degradarlo (esto es, arrebatarle su rango de caballero). Si no lo hace, el propio señor verá su rango en entredicho porque habrá fallado en mantener su gobierno. Aun en este punto

tan bajo de su carrera un personaje puede llegar a recuperar su Honor.

Si el Honor de un personaje llega a 0, el jugador debe eliminar a ese personaje del juego. Recuperarse de tan bajo estado es simplemente imposible. Si el jugador quiere seguir viendo al personaje en la campaña, tendrá que darle su hoja al director de juego, que podrá jugar con él como un personaje no jugador más si así lo desea.

El valor inicial de Honor de un personaje es de 15.

ODIO (SAJONES)

Por defecto, el odio a los sajones es una pasión heredada para todos los personajes iniciales. Los estragos causados por estos extranjeros han alcanzado a todas las personas de Britania. Los personajes comienzan con un valor de Odio (sajones) de 3d6.

OTRAS PASIONES COMUNES

En esta sección se describen las pasiones más comunes de los personajes jugadores. Espera encontrarte con ellas en tu campaña, aunque también es posible que te encuentres con otras.

TEMOR (CRIATURA O SUCESO)

El Temor es una emoción negativa que puede heredarse como una posible maldición familiar, pero que es más normal que se obtenga como resultado de las experiencias personales de un personaje. El Temor es un estado de pánico irracional y absoluto. Solo las aventuras más extraordinarias pueden inculcar tal miedo en caballeros jugadores (los personajes menores pueden ser más vulnerables). Normalmente este temor surge de lugares y criaturas sobrenaturales.

Por supuesto, una pasión de Temor suele ser sabiduría disfrazada, ya que muchas criaturas sobrenaturales y diversos fenómenos naturales son inmensamente poderosos y solo pueden causar daño a los humanos. Algunos temores de ejemplo pueden ser: arpias, navegar, monstruos marinos, religiosos de mentes, piedras erguidas que se mueven o pictos en las tierras salvajes.

Nota: Un Temor, al contrario que el resto de pasiones, nunca otorga beneficios, pues es una excepción a las reglas normales de pasión. No se gana Gloria al obtener un éxito normal o crítico en una tirada de Temor y no es posible inspirarse. Una pasión de Temor sirve solo para hacer que un personaje quede fuera del control de su jugador (o al menos vea sus acciones muy limitadas) en situaciones muy específicas.

Especial: El director de juego puede crear oportunidades para superar una pasión de Temor. Tales oportunidades probablemente solo deberían darse una vez en la vida de un personaje y, si este lograra superar su miedo, podría no solo eliminar la pasión, sino ganar Gloria por ello, por ejemplo, sería apropiado dar diez veces el valor de la pasión de Temor del personaje.

ODIO (NACIÓN, GRUPO O PERSONA)

El odio motiva a muchas personas en **Pendragón**, especialmente a pusilánimes que se ven abocados a realizar

acciones viles. Por ejemplo, el Rey Mark decididamente odia a Tristán y Morgana el Hada odia a Ginebra. Incluso algunos de los protagonistas desarrollan odios, normalmente a causa de su Amor (familia) u otras lealtades. El mejor ejemplo es el implacable Odio (Lancelot) de Gawain, que surgió como consecuencia de la muerte de Gareth, el amado hermano de Gawain, a manos de Lancelot.

El Odio puede dirigirse hacia un individuo, un pueblo, un reino, una religión, hacia magos o sacerdotes, una clase social o cualquier cosa que acepte el director de juego.

Los valores iniciales de Odio se dejan en manos del director de juego, pero deberían tener un valor mínimo de 10. El valor exacto de Odio debería basarse en el suceso que originó dicha pasión.

LEALTAD (SEÑOR)

La lealtad es la base de la sociedad. El señor inicial de un personaje es el señor que le nombró caballero y por el que sentirá una pasión especial, que ya se ha detallado. A medida que el juego avanza, un caballero puede adquirir otras tierras y, por tanto, también otros señores. El valor normal para la pasión Lealtad (señor) hacia un nuevo señor (distinto a aquel que te armó caballero) es de 3d6.

Los siguientes modificadores son comunes en este tipo de lealtades:

Circunstancia	Modificador
Señoríos donados	+1d3 por señorío
Propiedades donadas	+1 por cada libra de ingresos anuales

LEALTAD (PENDRAGÓN)

Posiblemente solo unos pocos personajes llegarán a convertirse alguna vez en vasallos directos del Alto Rey. El valor típico de una Lealtad (Pendragón) es de 2d6+6.

Circunstancia	Modificador
Tu padre murió luchando contra uno de los Pendragón	-1d6
Eres socialmente conservador	-1d6
Tienes la pasión de Odio (Pendragón)	Resta el valor de tu pasión Odio (Pendragón).
Tu señor tiene la pasión Odio (Pendragón)	Resta el valor de la pasión Odio (Pendragón) de tu señor.

LEALTAD (VASALLOS)

El feudalismo anima a la mutua lealtad entre vasallos y señores. La mayoría de los caballeros nunca llegan a tener otros caballeros como vasallos y por tanto no necesitan esta pasión. Sin embargo, cualquier caballero que sí consiga el vasallaje de otros caballeros también debería recibir esta pasión, que puede usarse, por ejemplo, para determinar si un señor pagará el rescate de uno de sus vasallos. Inevitablemente se encontrarán otros usos para esta pasión durante el juego.

El valor inicial típico de la pasión de Lealtad (vasallos) es de 2d6+6.

LEALTAD (GRUPO)

Los caballeros pueden unirse o incluso fundar hermandades (el nombre de la hermandad sustituirá a la palabra «grupo» en el nombre de esta pasión). El valor típico para una pasión de Lealtad (grupo) es de 3d6.

Circunstancia	Modificador
Los miembros son familiares o proceden del mismo reino	+6
Los miembros pertenecen a la misma cultura	+1d6
Los miembros se conocen personalmente	Varía (según sea adecuado)

AMOR (PERSONA, GRUPO O DEIDAD)

El amor es un vínculo emocional o un sentimiento de atracción que un individuo siente por otro individuo, por un grupo o por una deidad. Un personaje puede tener muchos amores, pero es recomendable que solo uno cuente a la hora de sumar puntos de Gloria cada año (normalmente, el de mayor valor).

Amor (deidad): Esta pasión es obligatoria para todos los clérigos cristianos. La naturaleza cínica de muchos sacerdotes prueba que esta pasión no necesita tener un valor muy elevado para unirse a la Iglesia, no obstante sigue siendo un requisito. Los caballeros religiosos también pueden tener esta pasión.

Un éxito crítico en esta pasión proporciona al personaje un modificador o una marca de experiencia a *todos* los rasgos de personalidad religiosos apropiados, no a una única habilidad. A partir de ese momento el personaje queda incapacitado por una visión extática durante un período de tiempo determinado por el director de juego (al menos una hora), periodo durante el cual no puede actuar de ningún modo.

El valor típico de la pasión Amor (deidad) de un personaje es igual al valor de su rasgo de personalidad de Espiritual.

Amor (esposa): La atracción y los sentimientos profundos hacia la esposa o esposo eran, al parecer, bastante poco comunes en un mundo feudal de matrimonios concertados, pero no eran del todo desconocidos. Dos excepciones significativas en los romances eran el amor del Duque Gorlois por su esposa Igraine y el de Arturo por su esposa Ginebra.

El valor típico de Amor (esposa) es de 3d6.

Opcionalmente, se pueden usar los modificadores indicados para la pasión de Amor Cortés (ver Apéndice 1) con la pasión de Amor (esposa).

La tirada de Destreza

En el juego aparecerán incontables peligros y dificultades que pondrán a prueba la agilidad, los reflejos y las habilidades de movimiento de los caballeros jugadores, tales como trepar, moverse en silencio y mantener el equilibrio. Todas estas situaciones se resuelven con una tirada de DES, normalmente no enfrentada, para determinar el éxito.

Sin duda el director de juego puede encontrar más ocasiones en las que solicitar una tirada de DES.

Éxitos críticos y pifias: Como con la mayoría de tiradas de característica, el éxito y el fracaso suelen ser los únicos resultados posibles con una tirada de DES. Ni los críticos ni las pifias suponen resultados especiales.

Sin embargo, algunos usos específicos de la tirada de DES, como las peleas o los intentos de esconderse, son una excepción a esta regla. Además, el director de juego puede permitir que haya éxitos críticos o pifias en situaciones particulares: si la narración se beneficia de ello, permite que un éxito crítico en DES proporcione algún beneficio adicional y que una pifia provoque una penalización especial.

Modificadores: En muchas ocasiones en las que se usa una tirada de DES se imponen modificadores negativos. Solo en pocas ocasiones se ganan modificadores positivos. Para cada uso particular de la tirada de DES (ver a continuación) se indicarán sugerencias específicas para los modificadores, además de las pautas generales que se dan aquí. Los modificadores derivados de las tiradas de pasión se pueden aplicar a las tiradas de DES, al igual que a cualquier otra tirada. En situaciones poco claras, el director de juego decidirá si un modificador a la tirada de DES es apropiado o no.

Para todas las acciones que impliquen agilidad o movimiento, como trepar o esquivar, la DES se verá reducida en función de la carga, como se muestra en la siguiente tabla.

Carga	Modificador a la DES
Carga ligera	-5
Carga pesada	-10

Además, la armadura penaliza las tiradas de DES, como se muestra en la Tabla 6-1: Armadura.

Los modificadores son acumulables para una tirada de DES. Por ejemplo, un escalador que intenta trepar por una pendiente mientras viste una armadura de cuero y carga con un caballero herido a su espalda, sufrirá una penalización de -15, o incluso más, a su tirada de DES. En la vida real, ciertas hazañas son prácticamente (si no *totalmente*) imposibles, y los modificadores negativos deben reflejarlo.

EQUILIBRIO

La tirada de equilibrio es uno de los tipos más comunes de tirada de DES. Cada vez que un personaje no montado recibe un resultado de Derribo en combate (ver Capítulo 6), debe hacer una tirada de DES para mantenerse en pie. El equilibrio también se puede poner a prueba cuando un personaje desea cruzar un puente estrecho, mantenerse erguido sobre la cubierta de un barco o permanecer en pie cuando la tierra se mueva por efecto de la magia.

El impedimento *no* influye en una tirada de DES para mantener el equilibrio, a menos que el director de juego decida lo contrario teniendo en cuenta las circunstancias. Sin embargo, un punto de apoyo difícil sí debería provocar un modificador negativo.

Si la tirada de equilibrio tiene éxito, el personaje permanecerá en pie; si no, caerá al suelo. Un éxito crítico en una tirada de equilibrio no proporciona ningún beneficio especial a menos que la situación sugiera un beneficio obvio. Una pifia, sin embargo, no inflige más daño que un fallo normal.

Cuando un personaje se cae, no necesita realizar una nueva tirada para ponerse en pie, incluso si viste armadura pesada. No obstante, si está combatiendo, tendrá que luchar con desventaja mientras se pone en pie: sufrirá un modificador de -5 a su habilidad de combate, a la vez que su oponente ganará un modificador de +5. Consulta el capítulo de «Combate» para obtener más información sobre las complicadas cuestiones sobre los modificadores de combate y las acciones que tienen lugar durante una ronda de combate cuerpo a cuerpo.

Punto de apoyo: La mayoría de las tiradas de equilibrio deberían recibir un modificador negativo cuando se realicen sobre una superficie desigual, estrecha o inestable según sea adecuado. Por ejemplo, un personaje que intente mantener el equilibrio mientras camina sobre un estrecho tablón que atraviesa un barranco debería recibir una penalización. Normalmente, este modificador negativo no debería ser superior a -10.

TREPAR

Un personaje puede tratar de trepar por una superficie usando una tirada de DES. Si es algo relativamente fácil, como una duna de arena, la tirada de DES podría hacerse sin modificadores, en caso de que sea necesaria. Si es algo más complicado, se aplican los siguientes modificadores.

Pendiente	Modificador a la DES*
Subida dura (muro vertical irregular)	-5
Subida difícil (muro vertical liso)	-10

* Una cuerda o una enredadera práctica puede facilitar la escalada. Una cuerda proporciona un modificador de +5, mientras que una escalera daría un modificador de +10. Las escaleras de asedio, que pueden haber sido construidas con prisa o haberse dañado por el uso o a causa de los defensores, proporcionan un modificador de +5 a +10 (1d6+4).

Los personajes cargados (como los que llevan armadura) sufrirán los modificadores habituales a la tirada de DES cuando trepen.

Normalmente se realiza una tirada de DES cada diez yardas de altura o fracción. Por lo tanto, trepar a lo alto de una torre de 25 yardas de altura precisará de tres tiradas de DES con éxito.

Superficies resbaladizas: Las tiradas de trepar deberían recibir un modificador negativo cuando se trate de superficies resbaladizas. Por ejemplo, un personaje que intenta trepar por un muro húmedo y cubierto de musgo, debería recibir una penalización. Normalmente, este modificador negativo no debería ser más de -10.

SALTAR

Un personaje puede saltar horizontalmente para cruzar una sima ancha o un agujero, o saltar verticalmente hacia arriba o abajo. Ambos tipos de salto necesitan una tirada de DES. Los personajes cargados que están saltando sufrirán el modificador habitual a DES. Del mismo modo, un salto puede tener un modificador de dificultad asignado por su dificultad de acuerdo a su distancia en metros (con la intención de hacer ciertos saltos imposibles, como debe ser).

En aras de la sencillez, la distancia de salto impondrá una penalización de -3 por cada yarda de distancia más allá de la primera. En este caso, trata cada fracción de yarda como una yarda completa. Se asume que un salto horizontal también tiene un componente vertical igual a la mitad de su longitud, pero esto no impone penalizadores adicionales.

Así, por ejemplo, un muro de un metro de altura no debería suponer ningún modificador a DES para saltarlo (la mayor parte de la gente que esté relativamente en forma puede saltar esa altura sin problemas), mientras que un muro de siete pies de altura debería suponer un modificador de -6 a DES (se redondea hasta tres yardas y se impone una penalización de -3 por cada yarda más allá de la primera).

Un foso de nueve pies de ancho impondría una penalización de -6 a DES para aquellos personajes que trataran de saltarlo, haciendo que el salto fuera difícil, pero aun así posible para un personaje ágil. Un foso de 22 pies de anchura impondría un modificador de -21 (redondeado a ocho yardas, con una penalización de -3 por cada yarda más allá de la primera), simplemente es demasiado ancho para cruzarlo de un salto, incluso para un picto desnudo y aullante.

Ten en cuenta que el realismo siempre debe prevalecer en estos casos. Ningún humano puede saltar limpiamente un muro de diez pies de altura, incluso con un éxito crítico, pero una persona en forma puede saltar lo suficiente como para poder encaramarse y trepar hasta la cima.

DESGLIZARSE EN SILENCIO

El sigilo y la detección son asuntos complicados y el director de juego debería estar preparado para ajustar o modificar según sea necesario las reglas simples que se indican a continuación.

Si un personaje desea acercarse a alguien a hurtadillas, debe hacer una tirada de DES. Cualquier personaje que razonablemente pudiera detectar al jugador hace una tirada enfrentada de Percepción (ver «Resolución enfrentada» en el Capítulo 5). Si ambos personajes, el que se acerca y el que observa, fallan sus tiradas, el director de juego debe decidir qué sucede basándose en las circunstancias del momento.

Al contrario que con la mayoría de las tiradas de DES, un éxito crítico en una tirada de escabullirse sí tiene un efecto específico: siempre tiene éxito a menos que el oponente también consiga un éxito crítico, en cuyo caso se produce un empate, que significa que el personaje que se acercaba lo ha logrado, pero su víctima se ha dado cuenta de que sucede algo sos-

pechoso. Del mismo modo, una pifia debería suponer que el personaje es detectado.

Las reglas básicas de llevar una carga no se aplican al deslizarse en silencio. En lugar de eso, un personaje sufre un modificador de -5 si está usando una armadura metálica o lleva una carga pesada, y no sufre ninguna penalización si lleva una armadura de cuero o una carga ligera.

Las circunstancias pueden imponer otros modificadores a la tirada de DES. Por ejemplo, si tiene una excusa consistente o hay mucho ruido ambiental puede proporcionar un modificador de +5 (o incluso de +10 si el beneficio es sustancial, como el estruendo de una cascada cercana o un relámpago acompañado de gritos débiles que llegan desde una dirección diferente). Del mismo modo, si el observador potencial está dedicado a una actividad concreta distinta a vigilar o escuchar en busca de intrusos, debe sufrir una penalización de -5 a su tirada de Percepción.

ARROJAR

Para hacer que un personaje arroje una cuerda a una persona que se está ahogando o empuje a un enemigo por encima de un parapeto, se debe usar una tirada de DES. El éxito indicará que el objetivo se ha logrado. El director de juego decidirá el modificador, si existe, que se debe aplicar a la tarea. Arrojar un objeto pesado hacia un objetivo pequeño y lejano podría tener un modificador de -10, mientras que lanzar algo desde lo alto de una muralla hacia un objetivo enorme podría recibir un modificador de +10.

Una carga o el terreno normalmente no interfieren al arrojar algo a menos que el director de juego considere que la circunstancia justifique un modificador negativo.

Armas arrojadizas: Si se intenta dañar a un objetivo, se podría utilizar la habilidad de Jabalina si parece apropiado. Sin embargo, si un personaje desea lanzar una roca desde un acantilado o arrojar un taburete a un enemigo cercano, por ejemplo, debe realizar una tirada de DES como si fuera una habilidad de combate a distancia. Una tirada de ataque con éxito hace daño como si se tratara de un ataque de

pelea (ver tanto «Ataques a distancia» como «Pelea» en el Capítulo 6).

Un éxito crítico indica que se causa doble daño, igual que con el resto de ataques. En cambio, una pifia podría hacer que se golpee a un aliado, a un objeto o a una superficie que estén cerca en lugar de al objetivo inicial.

El alcance máximo de cualquier objeto que se puede arrojar como si fuera un arma debe decidirlo el director de juego, pero rara vez superará las 20 yardas.

Habilidades

El avance de los personajes en **Pendragón** se mide en parte por el aumento de los valores de las habilidades de los personajes. Las habilidades expresan las actividades físicas y sociales populares en los mitos artúricos. No se espera que ningún caballero domine la totalidad (ni siquiera la mayoría) de las habilidades posibles.

MEJORAR HABILIDADES

En tu hoja de personaje se enumeran todas las habilidades y habilidades de combate comunes en la cultura britana. Las habilidades de combate especiales como Gran Hacha no están impresas y se asume que tales habilidades comienzan con un valor de 0.

Los huecos en blanco en la hoja de personaje te permiten escribir nuevas habilidades que te inventes o habilidades especiales que aparezcan en posteriores suplementos de **Pendragón**. Los huecos en blanco bajo las habilidades de combate te permiten incluir las habilidades con armas especiales que elijas.

Los valores iniciales pueden modificarse durante la creación de personajes y las habilidades pueden mejorar de varias formas a medida que avanza el juego. Dentro de esta ambientación, un personaje puede aumentar el valor de una habilidad entrenando con un maestro, practicando por su cuenta, por experiencia de primera mano en el campo de batalla, por un aumento importante de autoconfianza y reputación o por magia.

Todas estas mejoras, salvo aquellas provocadas por la magia, tienen lugar durante la Fase de Invierno (ver Capítulo 5). El director de juego se ocupa de cualquier aumento de las habilidades provocado por la magia que puede ocurrir durante las aventuras de acuerdo a las reglas sobre magia que aparecerán en futuros suplementos.

Parte de la diversión del juego deriva de ver a tu personaje mejorar sus habilidades. La mayoría de los jugadores se centran en media docena de habilidades, o menos, que mejorarán usando los métodos indicados anteriormente, a través de décadas de tiempo de juego. Mediante el entrenamiento y la práctica, estas habilidades aumentarán gradualmente hasta un valor de 20. A partir de allí, las marcas de experiencia (ver «Obtener experiencia» en el Capítulo 5) y la Gloria pueden elevar estas habilidades hasta el reino de la auténtica maestría heroica.

EL CONOCIMIENTO DEL JUGADOR

Algunas veces un jugador puede saber algo relativo a una de las habilidades de conocimiento de **Pendragón**, pero debido a los valores de las habilidades de su personaje, le resulta imposible tener éxito en una tirada. En tales casos, el director de juego debería aceptar el hecho de que el jugador, y por tanto el personaje, conocen los hechos por los que se les ha preguntado: recuerda, no existe un atributo de «inteligencia» en este juego.

De hecho, en tales casos, el director de juego podría incluso desear recompensar el conocimiento del jugador otorgándole una marca de experiencia al personaje (aunque puede que no estés muy de acuerdo en utilizar esta opción, por la injusta ventaja que supondría si uno de tus jugadores fuera un estudioso de la historia medieval...).

CATEGORÍAS DE HABILIDADES

Las habilidades se dividen en dos categorías generales: *habilidades normales* (a las que normalmente se les llama simplemente «habilidades»), que recogen un amplio abanico de diferentes competencias prácticas y áreas de conocimiento, y *habilidades de combate*, las habilidades militares cruciales que son el área de experiencia tradicional de los caballeros. Ambas categorías están impresas en dos áreas separadas de la hoja de personaje y se describen a continuación en dos secciones.

Caballerescas: Ciertas habilidades están marcadas como caballerescas. Son las habilidades necesarias para la caballería. Otras personas también pueden tener estas habilidades, aunque algunas (como Espada) se supone que solo las pueden conocer los caballeros.

Conocimiento: Algunas habilidades están marcadas como de conocimiento. Estas habilidades son cúmulos de información indispensables para cada estamento social de la corte (Cortesía para los cortesanos; Religión para la Iglesia; Cultura Popular para la plebe) o para situaciones sociales (Romance, Torneo). Cada habilidad incluye el qué, cuándo, dónde, por qué y cómo de cada uno de estos campos y no es necesario hacer nada para saberlo, aunque podrían afectar a las acciones de los personajes.

Todas las habilidades de conocimiento tienen establecidos unos umbrales de saber para que no sea necesario tirar los dados cuando se utilicen para realizar actividades cotidianas. Por ejemplo, Cortesía 3 indica un conocimiento mínimo, mientras que 10 implica conocer todo lo necesario para saberse comportar en el día a día de la corte. Solo se necesitaría realizar una tirada en ocasiones especiales, de emergencias o sorprendentes. Para cada habilidad se indican unas guías básicas, pero el director de juego puede interpretarlas y completarlas como desee.

No caballerescas: Son habilidades prohibidas. Llevar a cabo estas actividades le costará parte de su Honor a un caballero y probablemente tendría consecuencias adicionales. Las habilidades no caballerescas no se incluyen en la hoja de personaje de un caballero.

Otras: Las habilidades sin etiquetas y las de Conocimiento pueden estar restringidas o ser obligatorias, dependiendo de diversas costumbres (religiosas, locales, etc.). Algunas de estas habilidades son inútiles hasta mucho más adelante.

ÉXITO O FALLO

El éxito o el fallo con una habilidad se determinan usando tiradas de resolución normales (ver Capítulo 5). Algunas habilidades se usan solo con resoluciones no enfrentadas, mientras que otras suelen usarse enfrentadas a otros personajes en conflictos o desafíos. Se pueden aplicar modificadores a cualquiera de estas tiradas.

Los resultados de un éxito crítico o una pifia con una habilidad normal, cuando son importantes, se detallan en la descripción de la habilidad individual que encontrarás a continuación. En cualquier otro caso, el director de juego describirá los resultados basándose en la situación.

En la sección «Habilidades de combate» encontrarás información sobre los resultados de críticos y pifias con habilidades de combate.

DESCRIPCIONES DE HABILIDADES

ADMINISTRACIÓN

La habilidad para planificar, administrar y supervisar las tareas propias de una granja o de una posesión similar normalmente no es necesaria para los caballeros. Es una habilidad importante para una mujer, que la usará para mantener y mejorar los ingresos generados por las tierras de su marido, de su familia o, raramente, las suyas propias. En las posesiones de un caballero, normalmente es el alguacil quien conoce esta habilidad.

No se obtiene Gloria por ser granjero o administrador, aunque sí se puede recibir por la habilidad de Administración si un éxito contribuye a la victoria en batalla o a salva a un caballero o noble de mayor rango de la pobreza o la humillación.

BAILAR

Esta habilidad mide la capacidad del personaje para moverse con gracia al son de la música, así como su conocimiento sobre los muchos estilos de danza formal de la corte. Este elegante estilo de baile depende sobre todo de la experiencia y el conocimiento de las formas más que de la agilidad.

Un éxito indica que se han realizado correctamente los pasos del baile, mientras que un éxito crítico indica una gracia soberbia, brío y quizás incluso espontaneidad.

Una pifia significa que el personaje se movió incorrectamente, posiblemente empujó a otros bailarines. El director de juego puede decidir que el personaje tropezó y se cayó al suelo. Una pifia en Bailar siempre es una experiencia humillante.

Se puede conseguir Gloria a causa de una tirada con éxito de Bailar si el bailarín o los bailarines son el centro de atención.

CANTAR

La música es agradable para todos los que la escuchan, ya sea cantada en la iglesia, en la corte o a una amante en un claro del bosque durante el cálido verano. Los bardos y juglares profesionales viajan de corte en corte con un repertorio de baladas y trovas. Los nobles componen poemas de amor y romances y encuentran honor en recibir el apelativo de trovador. Los trovadores pobres cantan sus propias canciones, mientras que los más ricos contratan a cantantes, llamados *jongleurs* (del francés «juglares»), para que canten por ellos. Las mujeres cantan tanto para entretener a sus familias en las largas noches de invierno como para complacer a sus amantes. Algunos días de primavera, la corte de Arturo puede parecerse bastante a la del musical *Camelot* o a una bella ensañación.

Un éxito crítico en Cantar indica que se ha realizado una actuación potente y emotiva, mientras que un éxito normal indica una experiencia agradable. Un fallo indica una canción desagradable, mientras que una pifia indica que se hizo algo horrible y escandaloso provocando que hicieras el ridículo en público.

Un éxito en Cantar siempre otorga Gloria, normalmente una cantidad normal (10 puntos). Se podría conseguir más Gloria si se consiguiera el objetivo de alguna aventura a través de esta habilidad (calmar a un guardián salvaje, por ejemplo). Al cantar correctamente en la corte de un señor respetado se consigue Gloria adicional.

CAZAR [CABALLERESCA]

La habilidad de Cazar incluye toda la variedad de tareas que se realizan durante el noble arte de la cacería, a excepción de las habilidades de combate.

Cazar recoge el conocimiento sobre qué significan los diferentes toques del cuerno, por ejemplo, y saber si un animal es «una bestia de caza menor, de caza mayor o de caza de madriguera». Incluye saber cómo cuidar de los perros de caza, así como entender sus métodos de caza y el significado de los diferentes ladridos y aullidos; rastrear huellas e identificar al animal por ellas; conocer el mejor modo de matar a cada bestia con rapidez; y la habilidad de despedazarlas adecuadamente después para que todos, desde los perros y sus cuidadores hasta el organizador, consigan una porción adecuada.

Generalmente, una tirada de Cazar que se realice para perseguir a una bestia a través de tierras salvajes se enfrentará a la tirada de Evasión de la presa (ver «Bestias naturales» en el Apéndice 2 para obtener una explicación detallada), modificada por el terreno tal y como se indica a continuación.

Además de indicar la pericia de alguien en las cacerías, la habilidad de Cazar también se usa para medir el conocimiento general sobre los bosques y las tierras salvajes. Se necesita una tirada con éxito de Cazar (que indica un sentido innato para avanzar mientras se viaja por territorios yermos y desconocidos. Esto representa tanto un sentido de la orientación innato, así como la necesidad de preguntar el camino a transeúntes, buscar senderos y caminos, seguir puntos de referencia, etc. Una tirada con éxito en estas circunstancias tiene como consecuencia un viaje a ritmo pausado, mientras que un éxito crítico significa que se viaja a ritmo Normal (ver «Movimiento» en el Capítulo 5).

Cuando se intenta encontrar el camino a través de las tierras salvajes y se falla la tirada de Cazar, el personaje se confunde y debe detenerse para volver a orientarse, haciendo que el viaje se retrase una hora o más, dependiendo de lo que decida el director de juego. Una pifia significa que el personaje viaja en una dirección incorrecta y acaba completamente perdido (ver la aventura «Perdido en el bosque» en el Apéndice 3).

Por último, una tirada de Cazar se puede usar para forrajear y para cazar pequeñas presas. Asume que una tirada con éxito significa que el personaje ha encontrado suficiente agua y comida como para alimentarse durante un día. Un éxito crítico significa que ha encontrado suficiente como para alimentar a una persona durante 1d3 días o 1d6 personajes durante un día (ya que la comida se estropea). Una pifia podría significar que el personaje se ha intoxicado con agua o comida envenenada, a discreción del director de juego.

Sea cual sea el motivo por el que se realiza una tirada de Cazar, el terreno local puede tener influencia en la habilidad de Cazar del personaje, como se muestra en la siguiente tabla.

Terreno	Modificador
Yermos	-5
Bosque/tierras salvajes	0
Colinas	-3
Marismas/pantanos	-6
Montañas	-4
Campo abierto	+4

Las cacerías que tienen éxito suelen proporcionar una pequeña cantidad de Gloria, pero normalmente se basa en el tipo de animal o monstruo cazado.

Se puede ganar Gloria usando directamente la habilidad de Cazar si gracias a su uso se consiguen cumplir los objetivos de una aventura o salvar la vida de alguien.

Nota: Consulta la «Aventura de introducción» en el Apéndice 3 para ver un ejemplo de cacería.

Especial: Las cacerías normales se llevan a cabo con la ayuda de una jauría de perros. Sin perros, todas las tiradas de Cazar se realizan con un modificador de -5.

Los personajes que cacen en su condado natal (o en las tierras que rodean el lugar donde se crio) obtendrán un modificador de +5 a sus tiradas de Cazar.

CETRERÍA

Se pueden entrenar a águilas y halcones para que cacen pájaros y otras presas pequeñas. Este deporte es un placer para los nobles, que en ocasiones gastan sumas considerables de dinero para mantener halconeras (el edificio reservado para los cuidados de las aves de cetrería) de primera clase.

La habilidad de Cetrería se utiliza cuando los caballeros y las damas llevan aves a los campos para cazar. El valor de la habilidad indica la aptitud del personaje con este deporte, como por ejemplo saber cuándo dejar volar al ave, cómo llamarla para que vuelva y cómo llevarla de forma segura y decorosa.

Un éxito crítico significa que el ave captura a su presa, vuelve con ella y la deja a los pies de su amo, y que tanto el cetrero como el ave actuaron con gracia y estilo. Un éxito significa simplemente que el ave captura su presa. Un fallo indica que el ave no consigue cazar a su presa. Una pifia significa que el ave se escapa y se pierde, o que se ha herido gravemente durante la cacería.

Los caballeros pueden entrenar a sus propias aves, y un ave particularmente bien entrenada puede beneficiar a la habilidad de Cetrería del caballero otorgándole un modificador positivo.

La tradición insiste en que ciertas aves solo están disponibles para ciertos estamentos o rangos sociales, como se indica a continuación:

RASCREAR UNA PRESA

En una cacería típica, tus perros podrían oler el rastro de casi cualquier cosa, a menos que comiences la caza a partir de las huellas de una bestia concreta. Por lo general, los cazadores se contentan con matar casi cualquier cosa que se pueda comer o, si encuentran un depredador, matarlo para proteger a los rebaños de la zona.

Utiliza las tablas de este cuadro de texto para descubrir la bestia a la que estás persiguiendo en una cacería típica. Normalmente los cazadores sabrán bastante pronto qué criatura están persiguiendo y pueden optar por dejarla escapar si no les interesa. Sin embargo, si se molesta o asusta a un monstruo, este puede decidir atacar y no dejar posibilidad de elección a los posibles cazadores.

Tabla 4-4: Caza (Presas Normales)

Tirada d20	Criatura
1	Oso (Evasión 7)
2	Zorro (Evasión 13)
3-4	Jabalí (Evasión 10)
5	Toro (Evasión 5)
6-10	Venado (Evasión 15)
11-17	Gamo (Evasión 18)
18-19	Lobo (Evasión 10)
20	Criatura especial. Tira de nuevo en la siguiente tabla

En el Apéndice 2 encontrarás las estadísticas de las criaturas.

- + Águila: emperadores.
- + Gerifalte (o halcón gerifalte): reyes, príncipes.
- + Halcón peregrino: condes.
- + Esmerejón: damas.
- + Azor: caballeros.
- + Gavilán: eclesiásticos.

Se gana Gloria con cada éxito en la habilidad de Cetrería. La mayoría de los éxitos permiten ganar una cantidad de Gloria normal (10 puntos), pero un éxito crítico espectacular ante el Rey Arturo y la corte entera podría hacer ganar hasta 100 puntos.

COMPONER

Esta habilidad proporciona la oportunidad de crear obras musicales adecuadas para interpretarlas con la voz o con algún instrumento musical medieval. La calidad de la pieza compuesta depende del número que se obtenga en la tirada. La habilidad del compositor para interpretar su obra estará limitada a su habilidad de Cantar o Tocar (instrumento), según sea adecuado.

Tabla 4-5: Caza (Criaturas Especiales)

Tirada d20	Criatura
1-2	Gigante pequeño (Evasión 5)
3	Grifo (Evasión 30)
4	Hipogrifo (Evasión 30)
5-7	León (Evasión 10)
8	Manticora (Evasión 10)
9-11	Pantera (Evasión 15)
12	Unicornio pequeño (Evasión 25)
13-14	Unicornio grande (Evasión 15)
15	Draco (Evasión 7)
16	Guiverno (Evasión 30)
17-19	Centícora (Evasión 12)
20	¡Evento especial! (ver a continuación)

EVENTOS ESPECIALES

No todas las cacerías tienen que ser normales. Hay sorpresas todo el tiempo. Esta intrusión en la historia normal es el tipo de sorpresas que *deberían* suceder de cuando en cuando en el juego.

Un evento especial de esta naturaleza es una pequeña aventura o un escenario único y de poca duración que podría entretener a los caballeros jugadores durante un rato. Por otro lado, puede ser un enlace, como un personaje no jugador misterioso que les da a los personajes jugadores un mapa o información sobre algo de la historia que ocurrirá después, quizás incluso años después en tiempo de juego.

Como ejemplo de este tipo de evento especial, consulta la aventura «La bestia aulladora» en el Apéndice 3.

Un éxito crítico significa que la obra creada tiene una gran belleza, rimas de calidad, emoción, originalidad y quizás espontaneidad. Una obra de calidad podría hacer que aquellos que la escuchan lloren o incluso más.

Una pifia indica la creación de una obra vergonzosamente mala.

El director de juego debería otorgar Gloria a un compositor que tenga éxito, sobre todo si la canción está dedicada a una dama.

COQUETEAR

Coquetear es una habilidad cortesana que se puede dominar para expresar sensualidad y sexualidad. Incluye el uso de palabras, tonos de voz, expresiones, movimientos, gestos y actitudes específicos. El propósito principal es conseguir la atención de un miembro del sexo opuesto.

Un éxito simplemente indica que se ha transmitido un mensaje sensual, al que el objetivo puede escoger responder o no. Cuanto más alto es el número obtenido, más potente es el mensaje. Sin embargo, un éxito crítico indica que el oyente ha emocionado de algún modo y que además es incapaz de esconder sus sentimientos.

Un fallo indica que el mensaje no se ha transmitido adecuadamente durante la conversación. Una pifia indica que se ha cometido algún error terrible y se ha causado una situación embarazosa o incluso ofensiva.

Aunque la seducción realmente requiere coqueteo durante sus primeras fases, el coqueteo no significa necesariamente seducción. No es raro coquetear por diversión, aunque es una práctica que se puede malinterpretar y que puede incitar pasiones entre los incultos e ignorantes.

Es más excitante coquetear con una persona bella o apuesta que con una persona fea. El director de juego puede desear imponer un modificador a la habilidad de Coquetear de cualquier personaje con una APA inusualmente alta o baja.

Un éxito con la habilidad de Coquetear genera Gloria únicamente si el objetivo se encapricha con el personaje.

Ten en cuenta que Coquetear está deliberadamente separada de la habilidad de Romance, que es mucho menos vulgar.

Especial: Con la aprobación del director de juego, los personajes con gran Gloria pueden recibir un modificador positivo a Coquetear, con un valor máximo de su Gloria dividida entre 1000.

CORTESÍA [CABALLERESCA, CONOCIMIENTO]

La Cortesía es el conocimiento de corte, cortes y modo de vida del estamento noble. Incluye los modales cortesanos, desde etiqueta hasta asuntos de prioridad y los modales en la mesa. También así como desde formas de hablar que incluyen protocolo adecuado, vocabulario, estilo y formas de dirigirse a otras personas; a todo tipo de decoro apropiado para la corte de un señor, cómo comportarse con superiores, con mujeres o personas que se desapruaban.

El valor inicial de 3 en Cortesía indica que el personaje comprende las formas básicas de prioridad y el modo básico de expresarse en la corte. La Cortesía no incluye el baile, la heráldica o las costumbres de un torneo. Estas áreas de conocimiento son tan complicadas que tienen sus propias habilidades.

Una tirada con éxito de Cortesía significa que el caballero se comporta correctamente de acuerdo a las costumbres formales apropiadas para tal situación y causó una buena impresión a su audiencia. No es apropiado usar la Cortesía con plebeyos.

Un éxito crítico indica una gran elegancia y estilo en su comportamiento. Una pifia indica que ha tenido lugar una acción ridícula o incluso ofensiva, con su consecuente humillación. Los señores altivos o crueles pueden sentirse insultados y enfadarse con un personaje que pifíe una tirada de Cortesía en su corte, y posiblemente haya consecuencias dramáticas.

Se puede ganar Gloria con cualquier uso importante de Cortesía en una corte o cualquier otra situación formal, sobre todo si se consigue un éxito crítico.

CULTURA FEÉRICA [CONOCIMIENTO]

La Cultura Feérica cuantifica cuánto sabe el caballero sobre las maneras misteriosas del Reino de las Hadas y sobre el mundo invisible del Otro Lado. Se puede usar para identificar un tipo concreto de hada que se haya visto, para recono-

cer un encuentro con seres feéricos como tal o como ayuda para comunicarse con los habitantes del Reino de las Hadas.

Cada personaje de **Pendragón** es hasta cierto punto supersticioso y esto se expresa con un valor de habilidad inicial de 1 (para los caballeros) y 3 (para las damas). Este valor mínimo significa que todos los personajes conocen las leyendas habituales. Por ejemplo, todas las personas de la Britania del Rey Arturo saben que un ser feérico solitario probablemente tiene intenciones hostiles, pero que un grupo de ellos puede no tenerlas. Todo el mundo sabe que siempre que sucede algo extraño se debe a algún elfo o hada, y que cualquier cosa extraña que no se pueda reconocer inmediatamente como algo causado por un ser feérico, probablemente haya sido causado por ellos también.

Aunque se debe interpretar a los personajes como gente supersticiosa, el director de juego es quien decide hasta qué punto la magia de Britania es real en su campaña. Es un hecho que los jugadores tienen que descubrir a lo largo de la campaña. A algunos directores de juego les gusta que la magia sea una amenaza habitual en el juego, mientras que otros prefieren que la magia de verdad solo aparezca en las circunstancias más inusuales y terroríficas.

Un éxito en una tirada de Cultura Feérica revelará información mágica que el director de juego debería presentar de un modo entretenido. Sin embargo, esta información podría ser simple superstición o incorrecta en ciertos detalles. Un fallo o una pifia proporcionará información errónea. Un éxito crítico siempre revelará algún hecho importante, que el director de juego le comunicará en secreto al jugador, como por ejemplo: «Sir Ambrut se da cuenta de que las tres brujas son en realidad las hijas dementes del rey».

Los personajes pueden ganar Gloria por un éxito en Cultura Feérica si esto revela información crucial para una aventura. Sin embargo, normalmente se ganará poca Gloria por el conocimiento del Reino de las Hadas, la Gloria se gana por interactuar con dicho mundo, no simplemente por hablar de él.

CULTURA POPULAR [CONOCIMIENTO]

La Cultura Popular es el conocimiento de las creencias y modos de vida de los campesinos. Emana de la familiaridad con la tierra que se ha obtenido a partir de miles de años de experiencia. La Cultura Popular recoge información de muchos temas, desde cosas ordinarias como el conocimiento del cuidado de los cerdos o de lugares importantes de los alrededores, hasta el conocimiento de las hierbas curativas que las ancianas transmiten a sus descendientes femeninas. Incluye miles de pequeños detalles útiles en el día a día, como saber cuándo sembrar, cómo predecir si el invierno será duro y cómo engañar al recaudador de impuestos, así como una cierta cantidad de sinsentidos: remedios contra las verrugas, encantamientos para matar ratas y canciones para hacer que las plantas crezcan.

La Cultura Popular se usa en el juego cuando un caballero observa a los campesinos y quiere saber lo que están haciendo o cuando trata de evaluar cómo se sienten. También se puede usar para conseguir un beneficio para comunicarse con los campesinos. En este caso, una tirada con éxito de Cultura Popular indica que el caballero ha conseguido transmitir su

simpatía y conocimiento al modo «rústico», presuntamente haciendo que el plebeyo se muestre más colaborador y esté menos asustado.

Un fallo en una tirada de Cultura Popular revela que el caballero es el típico noble opresor, mientras que una pifia indica una gran metedura de pata que ofenderá y posiblemente insultará gravemente a los campesinos.

Normalmente no se gana Gloria mediante el uso de Cultura Popular. ¿Qué Gloria se puede obtener por tratar con plebeyos y asuntos de campesinos?

HERÁLDICA [CONOCIMIENTO]

A un caballero se le conoce por su escudo de armas. Cuando se lleva una armadura todo el mundo se parece, excepto por el escudo de armas que blasona su escudo y su estandarte. Las sobrevestes también llevan esta identificación.

Normalmente los miembros de una misma familia llevan escudos de armas similares, como el águila bicéfala de los Orkney. Los hijos suelen diseñar sus escudos para que se parezcan a los de sus padres. Quizá por accidente, algunos escudos de armas se parecen entre sí, haciendo que la identificación perfecta sea difícil. Ejemplos de grandes grupos que tienen escudos de armas similares son el mencionado clan de Orkney, el clan de Ganis, los caballeros cónicos y las familias reales de cada reino. Algunos grupos menos coherentes incluyen escudos de armas que tienen caballos, barcos o simplemente campos rojos en la parte superior.

Obtener un éxito en esta habilidad indica que tu personaje conoce a los miembros de este grupo o familia por su escudo de armas o a los caballeros que es más probable que tengan esas armas. Un éxito crítico indica que se ha reconocido a la persona concreta, así como al grupo general.

Una tirada fallida de Heráldica significa que el personaje no sabe a quién pertenece el escudo de armas que está viendo. Una pifia significa que identifica el escudo de armas de forma errónea.

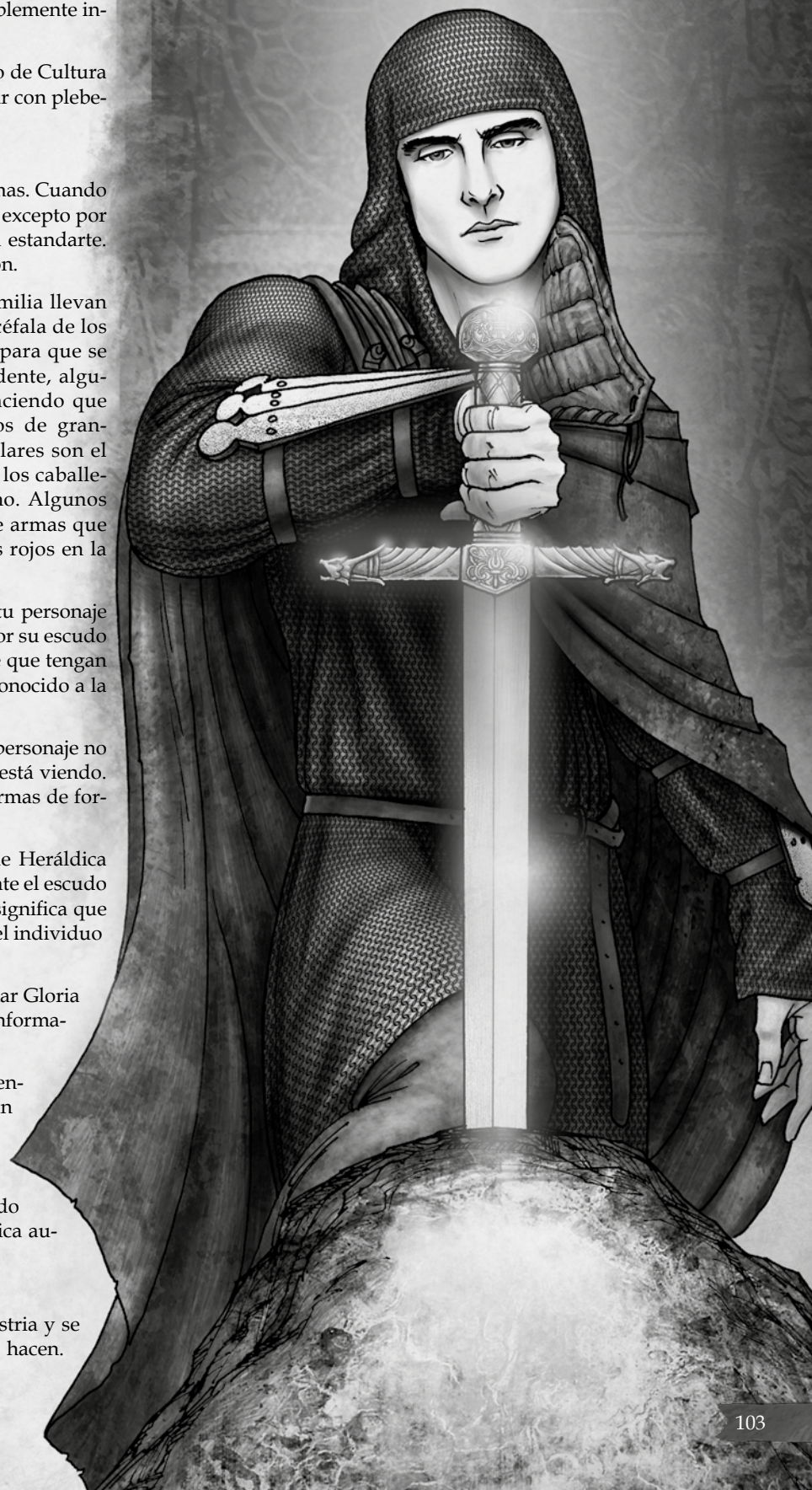
El director de juego puede exigir una tirada de Heráldica para ver si los personajes reconocen correctamente el escudo de armas de alguien que ya conocen. Un éxito significa que el director de juego indica cuál es la identidad del individuo (o al menos de quién es el escudo...).

Un éxito con la habilidad de Heráldica hace ganar Gloria (normalmente 10 puntos) si se consigue una información vital o importante gracias a ello.

Especial: Por cada 1000 puntos de Gloria que tenga un caballero, el resto de personajes ganarán un modificador de +1 a sus tiradas de Heráldica para reconocer al glorioso caballero. Así, si alguien intenta reconocer el escudo de armas de sir Ambrut (que hasta el momento ha acumulado 1605 puntos de Gloria), su habilidad de Heráldica aumentará en 2 puntos.

INDUSTRIA [NO CABALLERESCA]

Los caballeros nunca usan la habilidad de Industria y se exponen al peligro de perder su alto rango si lo hacen.



Industria es la habilidad de las mujeres para crear cosas con sus manos o para realizar las tareas comunes de cultivo, construcción y artesanía de los campesinos.

En **Pendragón** esta habilidad se manifiesta comúnmente en las artes de hilar, coser y tejer, tareas apropiadas para mujeres nobles que realizan ropas tanto para hombres como para mujeres, los grandes tapices que cuelgan de las paredes, hábitos religiosos bordados y quizás incluso mantelerías y similares. Industria también se puede aplicar a los hombres religiosos que hacen bellos libros o a brujas o druidas que crean fetiches y amuletos.

La calidad del trabajo producido con la habilidad de Industria se basa en el valor obtenido al lograr un éxito. Un éxito crítico indica la creación de un trabajo de gran calidad e incluso de una obra de arte.

Normalmente se puede ganar Gloria (nunca más de 10 puntos) cuando los personajes no caballeros usan esta habilidad, siempre que el trabajo creado sea de una particular belleza y se presente en público.

INTRIGA

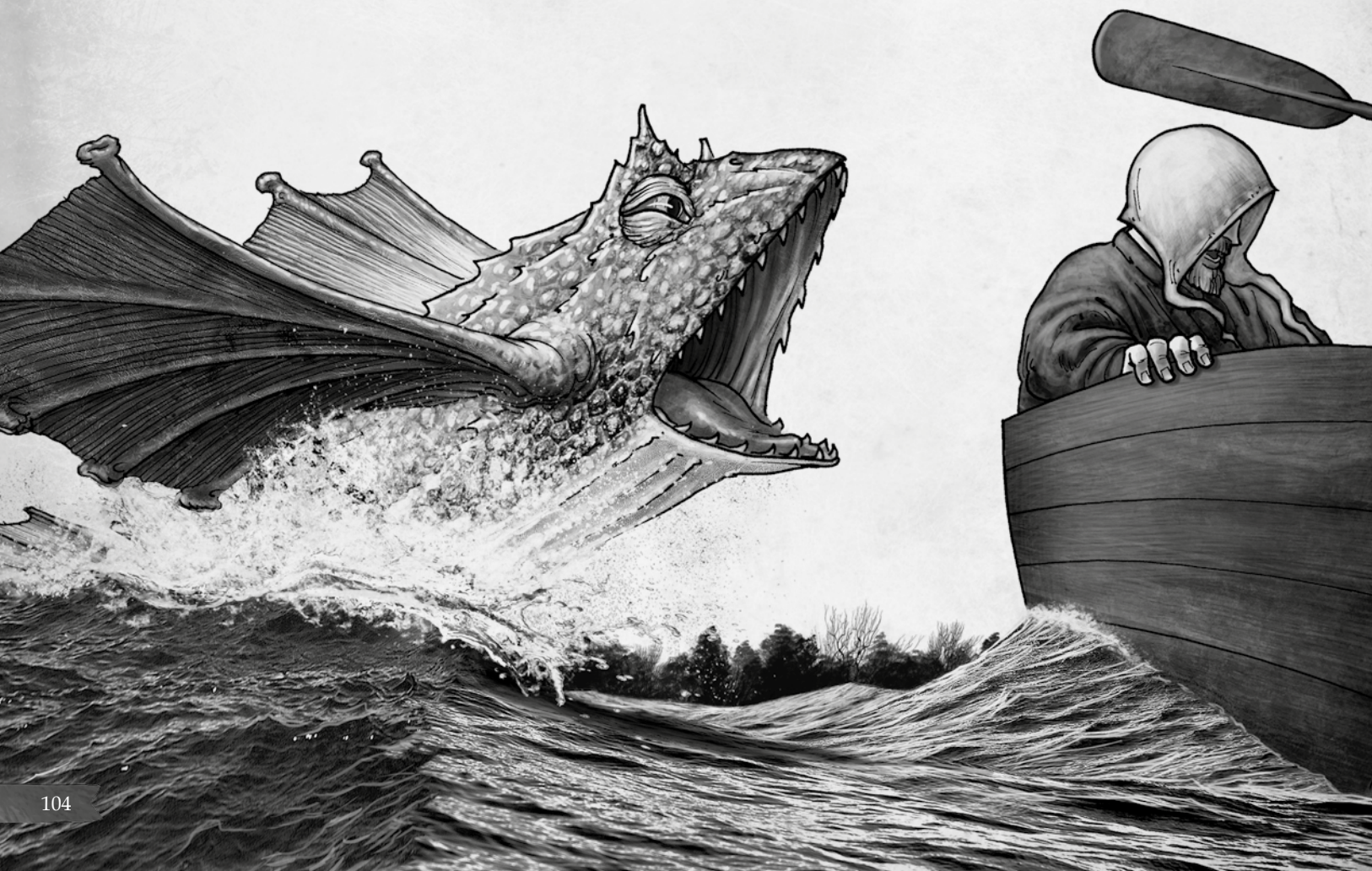
Esta habilidad permite conocer lo que está ocurriendo en la corte. Todo el mundo oye rumores, pero a base de trabajo duro y conversaciones astutas se pueden llegar a descubrir los hechos reales. La habilidad de Intriga se necesita para saber a quién preguntar, cuándo preguntar y qué decirles para descubrir un secreto y cómo separar la verdad de las mentiras. Intriga no se usa para envenenar a alguien en secreto,

para incitar a la rebelión o para asesinar rivales. Estas oscuras prácticas se deben interpretar, no resolverse a través de tiradas aleatorias.

Los contactos personales cultivados a través de relaciones largas y, a menudo, secretas se pueden crear y mantener con esta habilidad. Por ello incluso el joven sir Mordred, con su notable habilidad de Intriga, ya ha conseguido muchos contactos en la mayoría de las familias nobles de Britania.

Se pueden aplicar muchos modificadores a una tirada de Intriga. Por ejemplo, tratar de descubrir un secreto en un castillo en el que todos los servidores han sido instruidos para seguir un plan, y que están de acuerdo con él, posiblemente hará que se aplique un modificador negativo. Un habitante del castillo que sienta simpatía hacia un personaje porque ambos se criaron en el mismo lugar, por el contrario, podría proporcionar un modificador positivo. En una situación normal en el ámbito de una corte o de un castillo, durante la que no sucede nada inusual, no se aplica ningún modificador.

Los éxitos con Intriga indican que te has enterado de algo que es verdad y probablemente útil. Un éxito crítico indica que te has enterado de un hecho especial e importante que solo tú y las personas directamente implicadas conocéis (quizás es algo que escuchaste en una situación comprometida, algo que viste por accidente o algo que leíste en una nota perdida). Un fallo indica que no te enteraste de



nada nuevo, mientras que una pifia significa que un contacto de confianza te ha mentido o que piensas que te ha mentido. El director de juego puede explotar a placer dicha incertidumbre.

Una tirada con éxito de Intriga proporciona Gloria si se averigua información crítica para el éxito de los personajes en una aventura.

JUEGOS

La habilidad de Juegos permite a su usuario participar en ciertos tipos de juegos medievales de forma efectiva y con aplomo, ya sea como competición o como entretenimiento. Esta habilidad no incluye la destreza en deportes físicos, como la lucha o las justas, y no tiene nada que ver con ellos.

Recoge todos los tipos comunes de juego, incluyendo formas simples de apuestas. Los juegos comunes incluyen las tablas reales romanas (*backgammon*), el *Hnaeftafl* sajón (conocido en Britania como «espadas y escudos»), el *Gwyddbwyll* celta (literalmente «sabiduría de madera») y el juego continental de las damas (*les Dames* en francés).

Dos personajes que juegan juntos hacen una tirada enfrentada de Juegos. Si hay dinero en juego, el director de juego puede usar la diferencia entre ambos resultados para determinar la cantidad de dinero que se gana (por ejemplo, una diferencia de 3 puntos puede indicar que el ganador consiguió 3 d. del perdedor).

Se puede ganar Gloria con un éxito en Juegos solo si la situación es inusualmente caballeresca. El juego o las apuestas ordinarias nunca generan Gloria.

LEER (IDIOMA) [CONOCIMIENTO]

En Britania existen varias formas misteriosas de escritura que generalmente solo conocen los que están familiarizados con ciertos saberes antiguos. Normalmente no se usan para escribir mensajes o libros, sino para documentar poderes mágicos, y en ocasiones sirven como foco para conjuros y rituales. El latín es el equivalente más cercano a la escritura moderna e incluso es raro encontrar esta lengua fuera de la Iglesia. Por otro lado, los personajes podrían encontrar símbolos escritos en varas, en menhires de piedra o en las entradas de cavernas misteriosas.

Esta habilidad es específica para cada tipo de escritura individual. Los personajes con esta habilidad deben escoger una «lengua» escrita de entre las que aparecen en el cuadro de texto «Símbolos escritos». El nombre de la lengua se escribe entre paréntesis junto a la habilidad en la hoja de personaje.

La mayoría de los personajes, incluso los eruditos, conocen solo una forma de escritura. Si un personaje desea conocer más de un tipo de símbolos escritos, debe anotar cada uno como una habilidad de Leer (idioma) distinta que se representa como una entrada diferente en la hoja de personaje. Por ejemplo, un personaje puede tener Leer (latín) 5 y, por separado, Leer (ogham) 2.



Una tirada con éxito de Leer (idioma) indica que se han leído y comprendido los símbolos escritos. Un éxito crítico indica que se ha usado muy poco tiempo para leer dichos símbolos. Un fallo indica que no se entienden los símbolos leídos y una pifia, que se malinterpretaron (de forma potencialmente calamitosa).

Algunos textos pueden imponer un modificador negativo a su lectura, dependiendo de la época de la que sean, de su complejidad y del tema del que tratan. Puede haber palabras cifradas o secretas en todos los tipos de escritura, lo que hace que la tarea de leerlos sea difícil o incluso imposible para aquellos que no estén familiarizados con ella.

El director de juego debe decidir el tiempo que se necesita para leer un texto, basándose en su longitud y en otros factores. Dada la creencia de la sociedad en el poder de los símbolos para realizar rituales y hechizos, la interpretación del director de juego de la magia podría incluir la habilidad de Leer (idioma) como un componente esencial de la misma.

SÍMBOLOS ESCRITOS

En la Britania artúrica se conocen y leen cuatro tipos de símbolos.

Glifos: Son signos pictos, casi siempre grabados en las rocas para servir como marcas fronterizas y en altares para honrar a los espíritus. Con los glifos se escribe el nombre de las tribus locales responsables del cuidado del altar, y el poder que se puede invocar en él. Los primeros glifos los colocó la Madre Tierra para ayudar a sus seguidores y los pictos aún pueden usar su magia en estos lugares.

Latín: El latín es la lengua de la antigua Roma. Ser un hombre culto significa saber leer y escribir en latín. Pocas personas están entrenadas en la habilidad de Leer (latín), a excepción de los religiosos, los estudiosos de los clásicos y algunos mercaderes.

Ogham: El ogham es una lengua escrita derivada del antiguo idioma celta e irlandés. Parecen grupos de líneas, paralelas dentro de un grupo pero no paralelas entre sí, arañadas a lo largo de una línea recta. Se usa sobre todo en varas. A veces los símbolos son sonidos fonéticos unidos para formar una palabra. A veces no lo son. El ogham es conocido como el «Lenguaje de los Árboles» y fue creado por el dios Ogmios, que se lo enseñó a sus seguidores.

Runas: Las runas son caracteres escritos sajones. Son una serie de símbolos sencillos y angulares, cada uno de los cuales posee un poder distinto y se corresponde también con un sonido fonético. Se tallan formando patrones sobre rocas y varas, para bendecir y otorgar poder a conjuros mágicos o para lanzarlos después y obtener augurios. Las primeras runas fueron descubiertas por Wotan, que sacrificó su propia vida para obtener la sabiduría para sus seguidores y para sí mismo.

Se puede ganar Gloria por el uso de Leer (idioma) si se obtiene información importante para una aventura o si se revelan secretos.

MODA

La moda es una cuestión de estilo. ¿Qué está de moda este año y qué no? ¿Cómo se lleva? ¿Cuándo? ¿Cuánta originalidad está permitida? El Rey Arturo y la Reina Ginebra son quienes dictan la moda, revelando espléndidos conjuntos que todos los demás tratan de copiar.

Aquellos a los que les importa su apariencia, deben hacer una tirada de Moda cuando aparezcan en público.

Tirada de Moda	Modificador al APA
Crítico	+2 APA por cada libra
Éxito	+1 APA por cada libra
Fallo	+0
Pifia	-1 APA por cada libra

Recuerda que las ropas se desgastan un poco cada año, pero las joyas no.

NADAR

Nadar se usa para moverse a través del agua. Normalmente se realiza una tirada sin modificadores, pero durante una tormenta o una inundación se podrían aplicar modificadores negativos.

Una tirada con éxito de Nadar indica que el personaje se mantiene a flote y que avanza el valor de su Velocidad de Movimiento básica en la dirección deseada. Un éxito crítico indica que lo hace al doble de dicha velocidad. Un fallo indica que no logra avanzar durante esa ronda. Una pifia significa que debe realizar una tirada de CON: si la falla, el personaje comienza a ahogarse y sufre 1d6 de daño cada ronda de combate posterior.

Se puede hacer una tirada de Nadar para quitarse la armadura mientras se está bajo el agua. Una tirada con éxito elimina 2 puntos de armadura. Sin embargo, durante ese tiempo, el personaje sufre daño por ahogamiento (como se ha indicado con anterioridad) sin que pueda hacer una tirada de CON.

Solo se consigue Gloria si se salva a alguien con una tirada de Nadar.

Especial: Las tiradas de Nadar no usan las reglas de carga por llevar la armadura. En lugar de eso, la habilidad de Nadar se reduce en un punto por cada punto de armadura que se lleve encima. De este modo, un personaje con un valor de Nadar 10 que lleve puesta una armadura de cuero (4 puntos de armadura) tendrá un valor modificado de 6.

La carga normal (una carga ligera o pesada) impone las penalizaciones habituales (esto es, -5 y -10 respectivamente), además de las penalizaciones por armadura. No obstante, un personaje puede quitarse libremente el equipo, salvo la armadura.

NAVEGACIÓN

Esta habilidad le permite a un personaje gobernar una embarcación, ya sea un bote, un esquife, una canoa o un barco

largo sajón. Un éxito significa que la embarcación hizo lo que se supone que debía hacer. En aguas calmas, Navegación no sufre ningún modificador, pero durante tormentas o inundaciones, sí se pueden aplicar.

Un éxito con una tirada de Navegación puede proporcionar Gloria si gracias a ello se salvaron vidas.

ORATORIA

El arte de hablar con fluidez, con gracia poética y de forma carismática es útil en cualquier situación que exija que el personaje hable, pero especialmente cuando hable en público.

Una tirada con éxito de Oratoria indica que el discurso es efectivo y claro. Un éxito crítico indica que el auditorio se conmueve con el discurso del modo que el director de juego decida. Un fallo indica que el discurso es aburrido y una pifia, que el orador se ha puesto en ridículo.

Se gana una Gloria normal (10 puntos) por un discurso con éxito, aunque con un discurso que conmueva a una multitud en un momento crítico, o uno que impresione a un rey irascible, podría ganarse mucho más.

Especial: Si el director de juego lo aprueba, los personajes que tengan una gran Gloria pueden ganar un modificador positivo a Oratoria, con un valor máximo igual a su Gloria dividida entre 1000.

PERCEPCIÓN [CABALLERESCA]

Utiliza esta habilidad cuando un caballero quiera escuchar un sonido, descubrir a un picto escondido o discernir algún otro peligro oculto y, en general, para obtener alguna información sensorial de su entorno.

Esta habilidad mide la atención de un personaje sobre su entorno inmediato, usando tanto los cinco sentidos como el misterioso «sexto sentido». Un éxito crítico podría revelar información adicional (como la localización precisa de los bandidos escondidos en los árboles, en lugar de simplemente darse cuenta de que *hay* bandidos), mientras que una pifia revelará información incorrecta.

Un éxito que revele una emboscada o información crucial de ese tipo puede ser merecedor de algunos puntos de Gloria, a discreción del director de juego.

PRIMEROS AUXILIOS [CABALLERESCA]

La habilidad de Primeros Auxilios proporciona ayuda médica inmediata para las heridas. Es más eficaz que los tratamientos que se utilizan después durante la convalecencia (ver la habilidad de Quirugía). A igual que Quirugía, el uso de esta habilidad es un asunto importante y complicado (ver «Salud y heridas» en el Capítulo 6 para más información).

Un personaje no se puede aplicar Primeros Auxilios a sí mismo.

Normalmente se debería ganar Gloria por cada uso con éxito de la habilidad de Primeros Auxilios y la cantidad ganada debería ser proporcional a la Gloria y el rango de la persona a la que se ha tratado. Si se salva una vida, se debería ganar más Gloria.

QUIRURGÍA [NO CABALLERESCA]

Esta antigua práctica curativa recoge muchos conocimientos útiles, como conocer hierbas curativas o colocar huesos.

También incluye supersticiones, oraciones y generosos montones de información incorrecta. Por ello su práctica está llena de incertidumbre. La Quirugía no hace mucho por curar directamente al paciente, sino que es una práctica que trata de mantener al paciente vivo mientras los procesos naturales del cuerpo surten efecto.

La Quirugía es una habilidad muy importante para las mujeres, aunque muchos monjes y sacerdotes también la conocen. No es tarea de un caballero conocer esta habilidad y la mayoría de los caballeros se sentirían muy incómodos practicando una habilidad asociada con las mujeres.

Los personajes heridos de gravedad, enfermos o debilitados, necesitan a menudo que alguien les cuide con la habilidad de Quirugía. Si tu personaje, por cualquier razón, necesita Quirugía, el director de juego te pedirá que marques la casilla de tu hoja de personaje «Necesita Quirugía».

Siempre se debería ganar Gloria por usar con éxito de la habilidad de Quirugía. La cantidad que se gane debería aumentar en proporción a la Gloria o el rango del personaje tratado si el director de juego lo considera apropiado. Si se salva la vida de una persona, se debería ganar aún más Gloria.

Consulta «Salud y heridas» en el Capítulo 6 para obtener más información sobre el complicado proceso de la curación y la quirugía.

RECONOCER

No todo el mundo tiene la habilidad de ponerle nombre a las caras o, en **Pendragón**, ponerle cara a los escudos de armas. Cuando la gente se entremezcla en la corte, puede haber cientos de nobles y caballeros y miles de sirvientes y plebeyos. Entre tanto gentío puede que veas a alguien o que incluso te lo presenten, pero aun así lo olvidarás de forma casi inmediata al ser solo uno más de entre muchos. Del mismo modo, después de ver a varios cientos de caballeros en un torneo, todos ellos (menos los mejores) tenderán a desdibujarse en una única figura borrosa.

Reconocer te permite atar hilos (asociar una cara con un estilo de justa o con un rasgo físico distintivo, por ejemplo) que te ayuden a identificar a una persona. Sin embargo, debes tener alguna razón inicial para recordar detalles sobre dicha persona. Por ello, si nunca has visto u oído hablar de alguien antes, incluso un éxito crítico no te ayudará, no se puede usar esta habilidad para saber algo sobre un completo desconocido. Por otro lado, el director de juego te puede pedir que hagas una tirada de Reconocer incluso aunque no lo hayas pedido y podría incluso otorgarte un modificador positivo si la persona resulta ser un conocido tuyo al que no has identificado.

Una tirada con éxito de Reconocer indica que has reconocido a una persona y que recuerdas todo lo que sabes sobre ella. Un éxito crítico significa que la reconoces incluso aunque esté disfrazada. Un fallo indica que no recuerdas a esta persona. Una pifia significa que piensas que has reconocido a alguien, pero el director de juego puede darte información falsa... o información buena si quiere confundirte. De este modo, un personaje que saque una pifia en una tirada de Reconocer nunca estará seguro de si ha identificado o no correctamente a la persona.

Una tirada con éxito de Reconocer podría proporcionar Gloria si la identificación de una persona es vital para una aventura.

INSTRUMENTOS MUSICALES

La música medieval utilizaba una serie de instrumentos poco familiares hoy en día. Esta lista incluye también muchos instrumentos populares entre los plebeyos.

INSTRUMENTOS DE CABALLEROS

Arpa: Es el principal instrumento que tocan los nobles. La mayoría de las arpas son lo bastante pequeñas como para poder sostenerlas con las manos, mientras descansan en el hombro izquierdo (al contrario que las arpas modernas). La mayoría de las arpas tienen entre cinco y diez cuerdas y para hacer música con ellas se rasgúan o puntean las cuerdas.

Laúd: Es el instrumento básico de los trovadores. Un laúd tiene un cuerpo redondeado y un mástil largo con de dos a diez cuerdas. Para tocarlo se coloca la mano izquierda presionando las cuerdas contra los trastes del mástil mientras que la mano derecha rasguea o puntea las cuerdas (de forma similar a la guitarra moderna).

INSTRUMENTOS DE PLEBEYOS

Aulós: Es un instrumento popular que los nobles no suelen aprender porque al soplar para tocar el instrumento sus mejillas se hinchan y les hace parecer ridículos. Son dos flautas unidas, cada una con cinco agujeros, que se tocan a la vez soplando en una única boquilla que hay en un extremo. A veces una de las flautas es mucho más larga que la otra. También se denomina «oboe doble».

Cuerno: Solo los sajones consideran que este instrumento puede servir para la música. Otras personas pueden usarlo para amenizar una narración sobre cacerías o batallas (en

cuyo caso es posible que se use con una tirada de Oratoria). Están hechos con cuernos de animales y en ocasiones tienen agujeros para modular el sonido.

Flauta: Es otro instrumento vulgar que usan los artistas pero que, como el aulós, no es muy común entre los nobles. Se sostiene de forma horizontal y se sopla aire por la boquilla. Gracias a sus nueve agujeros para los dedos se pueden crear muchos tipos distintos de notas.

Flauta de pico: Otro instrumento corriente que usan los artistas y a veces las mujeres nobles. Se toca soplando por un extremo y cubriendo o descubriendo agujeros a lo largo de su caña.

Gaita: Un instrumento popular que los plebeyos usan en bailes y festividades. Los irlandeses las usan durante las batallas para aterrorizar a sus enemigos y para comunicarse con sus aliados. El resto de nobles desdeñan su uso.

Tambor: Es un instrumento militar. Los tambores se usan para dar órdenes en el campo de batalla, a veces para enviar señales a largas distancias y, entre los campesinos, para acompañar bailes. Nadie en su sano juicio pensaría en usarlo para tocar música cortesana.

Trompeta: A veces recibe el nombre del «Instrumento del Príncipe». Es un cuerno de metal de hasta un metro de longitud, a veces doblado en una curva en forma de S. No es apropiado para tocar «música de verdad», sino que se usa en las fanfarrias de la corte y en el campo de batalla para enviar señales. Solo las casas reales pueden tener trompeteros, de ahí su sobrenombre.

RELIGIÓN

Esta habilidad cuantifica lo que un personaje sabe sobre las creencias, ritos, calendario sagrado y prácticas de una religión. También indica la capacidad de una persona para participar en las ceremonias y hacer lo que sea apropiado para su posición dentro de un contexto sagrado.

Esta habilidad es específica para cada religión individual. Los personajes con esta habilidad deben escoger una religión apropiada para su cultura. El nombre de la religión se escribe entre paréntesis en la hoja de personaje.

La mayoría de los personajes, incluso los sacerdotes, están familiarizados con una única religión. Si un personaje desea conocer más de una religión, debe anotar y mejorar cada una como una habilidad de Religión diferente, indicando ambas en la hoja de personaje como una entrada diferente. Por ejemplo, un personaje podría tener Religión (cristiano romano) 10 y una habilidad independiente de Religión (Wotan) 2.

Ten en cuenta que un valor elevado en la habilidad de Religión no indica que una persona sea creyente, eso lo mide el rasgo de personalidad de Espiritual. Tampoco indica un fervor sincero por la propia fe, que es algo que miden las pasiones. Esta habilidad simplemente le permite a alguien conocer las costumbres, ceremonias e ideologías de una religión que se adquieren al asistir a sus ritos habituales. Los no creyentes pueden tener también esta habilidad para cualquier religión.

La religión más habitual para los caballeros jugadores de Logres es la cristiana, ya sea en su variedad romana o britana, aunque muchos caballeros aún abrazan la fe pagana. Algunas religiones menos comunes, que aparecerán en posteriores suplementos, son el wotanismo de los sajones y, rara vez, el islamismo o el judaísmo.

El éxito o el fracaso con una tirada de Religión normalmente no debe afectar a un acontecimiento mágico. En el juego, la devoción y las pasiones son fuentes más apropiadas para los milagros y la magia que ser expertos en las costumbres y dogmas de una religión.

Utilizar con éxito la habilidad de Religión no suele proporcionar Gloria a menos que una oración o un ritual ejecutados correctamente sean algo crucial para una aventura.

ROMANCE [CONOCIMIENTO]

Las tiradas de Romance pueden ser necesarias para saber cómo hablar con una mujer por primera vez; cómo apartar decorosamente la mirada; cómo besar una mano, muñeca, codo u otra parte del cuerpo; y, especialmente, cuál es el mejor tipo de regalo que entregar a una amante. Para una mujer, esta habilidad incluye saber cuándo denegar una audiencia, cuándo aceptar una cita, cómo decir que no, cómo ser «constructivamente cruel», cómo saber si un entretenimiento es original o convencional y cómo mentar un hombre.

La habilidad de Romance se ocupa también de la práctica del *amor cortés* (ver Apéndice 1).

El Romance es una habilidad elegante y cortesana y los éxitos deben proporcionar Gloria normal en la mayoría de las ocasiones.

TOCAR (INSTRUMENTO)

Todo el mundo aprecia una buena melodía para distraerse en las horas después de la cena. Además, muchas mujeres prefieren a los hombres que tienen una cierta habilidad en esta forma de entretenimiento.

Esta habilidad es específica para cada tipo de instrumento, por ello los personajes con esta habilidad deben elegir uno de los instrumentos indicados en el cuadro de texto «Instrumentos musicales». El nombre del instrumento se escribe entre paréntesis en la hoja de personaje.

La mayoría de los personajes, incluso aquellos versados en música, solo saben tocar un único instrumento. Si un personaje desea tocar más de uno, debe anotar y desarrollar cada instrumento como una habilidad de Tocar (instrumento) diferente, indicando ambas en la hoja de personaje como una entrada diferente. Por ejemplo, un personaje podría tener Tocar (arpa) 10 y una habilidad totalmente separada de Tocar (laúd) 3.

Un éxito indica que se ha interpretado de forma correcta una melodía, mientras que un fallo indica que está desafinada, desacompañada o en el acorde incorrecto. Un éxito crítico indica que se interpreta una gran melodía que evoca una respuesta emocional en su audiencia, mientras que una pifia significa que el personaje lo ha hecho tan mal que todos se ríen de él.

Solo se puede ganar Gloria con tiradas de Tocar (instrumento) si se interpreta una melodía apropiada frente a una audiencia cortesana. Un guerrero sajón que toca su cuerno en una corte britana o una gaita para entretener a los campesinos, por ejemplo, no recibe Gloria.

TORNEO [CONOCIMIENTO]

Esta habilidad se usa para comprender los procedimientos, costumbres y comportamientos correctos en ese espectáculo de diversión caballeresca llamado torneo.

Se necesita una tirada de Torneo para saber si un caballero se ha inscrito con la persona correcta en el momento apropiado o si se ha puesto en evidencia llegando en el último momento. Se puede hacer una tirada para ver si un caballero entiende lo que significan los distintos toques de trompeta, de este modo un fallo puede indicar que no ha hecho que su escudero le pusiera el yelmo y la sobreveste durante la exhibición de yelmos, o que se ha olvidado de acudir a un discurso o fiesta importante. Por otro lado, una tirada fallida puede significar que el caballero no supo a quién hablar, qué hacer después de ganar una justa o cómo pedir, recibir y manejar el favor de una dama.

Una pifia, como sucede en la mayoría de las habilidades caballerescas, siempre significa que se sufre humillación.

Teniendo éxito en una tirada de Torneo se puede ganar Gloria, normalmente una cantidad normal (10 puntos). Se puede ganar Gloria adicional si con el uso de esta habilidad se consigue una ventaja en un combate o se desbaratan los planes de un villano.



HABILIDADES DE COMBATE

Algunas de las siguientes habilidades son propias de caballeros, mientras que otras son no caballerescas. Observa que aquellas habilidades que se marcan como caballerescas asumen que, como en el resto del libro, los personajes son caballeros britanos. Los guerreros y caballeros de otras culturas podrían tener ideas ligeramente distintas sobre qué armas son caballerescas y cuáles no.

ARCO

Esta habilidad indica la pericia de un personaje utilizando el arco, un arma de proyectiles hecha de madera o hueso. Lo usan normalmente los campesinos para cazar y los soldados de infantería en la guerra. Normalmente los caballeros no utilizan arcos en un combate, aunque sí pueden usarlos para cazar.

Un arco inflige un daño de 3d6 puntos, sea cual sea la estadística de Daño del que lo usa. Es un arma de dos manos, por lo que no se puede usar escudo cuando se dispara con un arco. El alcance máximo de un arco es de 150 yardas. Se deben aplicar modificadores para disparos a media o larga distancia, para blancos parcial o totalmente a cubierto, etc.

Una pifia indica que se ha roto la cuerda del arma o, peor aún, que se ha agrietado.

BALLESTA

Esta es un arma de proyectiles mecánica, según algunos, inventada por el demonio. El Papa ha prohibido utilizarla contra los cristianos, pero los detestables campesinos parecen no haberse enterado. Los caballeros reniegan del uso de ballestas en combate, aunque algunos pueden considerarlas adecuadas para la caza (¡y solo para eso!).

Como con el resto de armas de proyectiles, se deben aplicar modificadores negativos cuando se dispara a larga distancia.

Los diferentes tipos de ballestas infligen daños distintos y también tienen diferentes tiempos de recarga y disparo. Por ejemplo, una ballesta ligera dispara a la misma velocidad que un arco (un disparo por ronda), mientras que una ballesta pesada necesita tres rondas completas de recarga antes de poder volver a disparar.

Tipo de ballesta*	Daño†	Velocidad de disparo	Alcance máximo
Ligera	1d6+10	1 por ronda	130
Media	1d6+13	1 cada 2 rondas	180
Pesada	1d6+16	1 cada 4 rondas	230

*Una ballesta ligera puede dispararse con una sola mano, aunque se necesitan dos para recargarla. El resto de ballestas se consideran armas de dos manos a efectos de disparo y recarga.

†Cada tipo de ballesta inflige esta cantidad de daño sea cual sea el valor de Daño de su usuario.

BATALLA [CABALLERESCA]

Esta habilidad tiene dos usos principales. El primero indica la capacidad de un líder para dirigir a sus tropas en la batalla, uso que se aplica tanto en batallas como en escaramuzas.

El segundo uso se aplica a las decisiones tácticas que los individuos toman cuando se separan de su unidad en el campo

de batalla. Este uso de la habilidad de Batalla solo se utiliza durante las batallas.

Para más información sobre los usos de la habilidad de Batalla, consulta el Capítulo 6 y el Apéndice 4.

DAGA

Esta habilidad incluye el uso de cuchillos, dagas e incluso espadas cortas. De hecho, sirve para cualquier arma que vaya desde el gladius romano hasta un vulgar cuchillo de mesa. Normalmente el arma será de acero, pero ciertas dagas pueden estar hechas de bronce, hierro o incluso piedra u otro material.

Las armas que se pueden utilizar con esta habilidad son generalmente inútiles contra caballeros fuertemente acorazados, pero prácticamente todos los miembros de la sociedad britana llevan un cuchillo o daga encima, incluyendo a las mujeres y a los sacerdotes. Un caballero por lo general lleva su daga dentro de una vaina en su cinturón, lista para ser usada en combates cerrados.

Debido a su pequeño tamaño, una daga inflige 1d6 menos de daño que el valor normal de Daño de quien la utiliza, con un mínimo de 1d6 puntos de daño (por lo que incluso una anciana pequeña y débil podrá hacer un mínimo de 1d6 de daño). Por ello, un personaje que normalmente hace 4d6 puntos de daño al golpear, haría solo 3d6 puntos de daño con una daga.

Una pifia indica que el arma se ha roto.

Especial: Si un enemigo con un puñal de dos pies de largo ataca a un personaje que se defiende con un cuchillo de cocina diminuto, el director de juego podría querer ajustar los daños relativos de cada personaje para reflejar la diferencia entre dos armas similares pero no idénticas.

EQUITACIÓN [CABALLERESCA]

La Equitación es la capacidad para llevar a cabo acciones y maniobras mientras se está montado en un caballo en movimiento. Estas acciones incluyen luchar, saltar obstáculos y correr al galope.

En la mayoría de situaciones, un éxito indica que el caballo ha hecho lo que se esperaba que hiciera, mientras que un fallo indica que no lo ha hecho. Un éxito crítico permite a la montura ir un poco más rápido, saltar un poco más lejos o, de algún modo, ir un poco más allá de sus límites habituales. Una pifia indica que el caballo tropieza, el jinete se cae, la cinta de la silla de montar se rompe o un incidente similar; en cualquier caso, significa que el viaje a caballo se ha acabado.

Equitación también se usa cuando un luchador a caballo sufre un resultado de Derribo cuando recibe daño. Ver «Derribo» en el Capítulo 6.

Se puede ganar Gloria al tener éxito en una tirada de Equitación, del mismo modo que con muchas habilidades que no son de combate. La Gloria que se gana no se obtiene por el éxito en sí, sino por sus resultados. Ganar una carrera o llevar un mensaje rápidamente a su destinatario podría generar 10 puntos de Gloria, por ejemplo.

Un uso heroico de Equitación, como rescatar a un niño de un granero en llamas cabalgando dentro y fuera del mismo, podría proporcionar hasta 100 puntos de Gloria.

ESPADA [CABALLERESCA]

La habilidad de Espada indica la pericia de un caballero cuando lucha con su espada. Las espadas son un arma especial para caballeros y un símbolo de su oficio. En estos tiempos, los caballeros pueden llevar sus espadas a cualquier lugar que deseen, *especialmente* a la corte. La espada normal, llamada espada de batalla, *spadone langschwert*, espada larga, espada ancha, *spaetha* (por los romanos), *seax* (por los sajones), *cleddyf mawr* (por los britanos) o muchos otros nombres, es un arma que se maneja con una mano y normalmente con un escudo. Las espadas pueden tener distintas longitudes, anchuras y formas, pero son siempre del mejor acero posible.

La espada tiene dos ventajas distintivas sobre el resto de armas: (i) las espadas no se rompen cuando el personaje pifia, sino que se caen y se pueden recuperar y (ii) si se produce un empate en una tirada enfrentada contra un arma diferente, la espada siempre rompe un arma que no sea otra espada.

GRAN HACHA

Esta habilidad gobierna el uso de la gran hacha, una versión a dos manos y con doble filo del hacha de batalla. Esta arma no se puede usar al mismo tiempo que un escudo. Sin embargo, gracias a su gran peso, inflige 1d6 puntos extra de daño contra cualquier enemigo y si el defensor utiliza un escudo contra una gran hacha, consigue solo 1d6 puntos de protección de él, en lugar de los seis puntos normales. Una pifia indica que el arma se ha roto.

La mayoría de los sajones que luchan contra caballeros con armadura prefieren hacerlo con esta arma.

HACHA

Esta habilidad gobierna el uso del hacha de batalla, un arma de una mano que puede tener uno o dos filos. Un hacha de batalla destroza o parte en dos los escudos con facilidad. Aquellos que se defiendan de un hacha utilizando un escudo conseguirán solo una protección de 1d6 de él, en lugar de los seis puntos habituales. Una pifia indica que el hacha se rompe.

Esta habilidad (y el arma de la que obtiene su nombre) es una de las favoritas de muchos sajones.

JABALINA

Esta habilidad indica la pericia de un personaje con la jabalina, una lanza corta y ligera que puede arrojarse a oponentes cercanos o a presas de caza. El máximo alcance de una jabalina es de 30 yardas.

Debido a su ligereza y al hecho de que se arroja, una jabalina inflige 2d6 puntos de daño menos que la estadística de Daño del personaje, con un mínimo de 1d6 puntos de daño. Así, un personaje que inflige 4d6 puntos de daño al golpear, haría solo 2d6 puntos de daño con una jabalina.

Una pifia indica que el arma se ha roto.

LANZA

Esta habilidad gobierna el uso de la lanza, que es en esencia una vara o palo con una punta (normalmente de metal) en un extremo. La lanza se maneja con una sola mano, al contrario que la lanza larga. No se puede arrojar como una jabalina, que es un arma mucho más pequeña.

Una pifia indica que el arma se ha roto.

Especial: Una lanza se puede usar a caballo como si fuera una lanza de caballería. Al igual que la lanza de caballería, si se utiliza para realizar una carga a caballo, se recurre a la habilidad de Lanza de Caballería y no la de Lanza.

LANZA DE CABALLERÍA

Esta habilidad gobierna el uso de la lanza de caballería, una lanza sólida y de gran longitud que se usa en las cargas a caballo. Se sostiene con la mano derecha, cruzada sobre el cuello del caballo, lo que permite al caballero agazaparse tras su escudo y golpear a su enemigo directamente. Por ello, la lanza sobresale por la izquierda y si se sostuviera de cualquier otro modo, el impacto dislocaría el hombro del jinete.

Luchar con una lanza de caballería sin realizar una carga a caballo tiene el mismo efecto que utilizar una lanza normal, por lo que en ese caso se utilizaría la habilidad de Lanza y no la de Lanza de Caballería.

Para más información sobre las justas y las lanzas de caballería, consulta «Combate a caballo» en el Capítulo 6.

Especial: La Lanza de Caballería se utiliza también en las justas, pero no hay una habilidad independiente de «Lanza de Justa». Una lanza de justa es una pieza de equipo deportivo, no un arma letal, y está diseñada para derribar al perdedor de una justa de su caballo, no para matarle.

LANZA LARGA

Esta habilidad indica la pericia del personaje con la lanza larga (a veces llamada «pica»), una lanza pesada manejada a dos manos que se usa para golpear y empalar. Una lanza larga proporciona un modificador de +5 a las tropas de infantería que luchan contra jinetes (con lo que contrarrestan la desventaja habitual de la infantería). La lanza larga es lo bastante grande como para anular el modificador de +5 que obtiene la lanza de caballería contra el resto de armas.

Una pifia indica que la lanza se ha roto. No se puede usar una lanza larga como arma arrojada.

Lanza de jabalíes: Esta habilidad también sirve para usar la lanza de jabalíes, una lanza grande y con una hoja ancha que tiene una barra de metal horizontal cruzada sobre el asta, a poca distancia de la cabeza del arma. Un jabalí que sufra un daño igual o superior a su valor de DES (normalmente 15) por culpa de una lanza de jabalíes, no podrá atacar después al enemigo que está usando dicha lanza. Consulta «Jabalí» en el Apéndice 2.

MAZA

Esta habilidad gobierna el uso de la maza, un arma contundente y pesada que se maneja con una mano y que en ocasiones tiene bordes afilados o puntiagudos. Una maza hace 1d6 puntos de daño adicional a los enemigos que llevan armadura de cota de malla.

Una pifia indica que el arma se ha roto.

ARMAS FUTURAS

En el Apéndice 2 se describen armas que se desarrollarán en el futuro.

Capítulo Cinco:

Sistema de juego



Este capítulo se ocupa de las mecánicas fundamentales del juego (o al menos de aquellas que no se han tratado en capítulos previos). Es importante que el director de juego las conozca en profundidad, pero los jugadores no necesitan memorizarlas. Los directores de juego pueden utilizar la «Aventura de introducción» (en el Apéndice 3) para presentarles a los jugadores las reglas a través del juego.

Tiradas de resolución

Pendragón es un juego en el que es importante poder determinar si un personaje tiene éxito o fracasa. De hecho, al tirar los dados se pueden obtener distintos tipos de éxitos y fracasos.

La mayoría de las acciones que intente realizar tu personaje tendrán éxito automáticamente. Simplemente debes decirle a tu director de juego qué es lo que quieres hacer, como «Mi caballero avanza por el pasillo hacia el trono» o «Salgo del castillo y cabalgo hacia mi señorío». Estas acciones tienen lugar más o menos como tú las describes.

Sin embargo, en ocasiones tu caballero intentará realizar acciones que requieren habilidad, disciplina o talento y en las que, por tanto, puede no tener éxito. En estos momentos críticos, el director de juego pedirá a los jugadores que tiren los dados para determinar si sus personajes tienen éxito en aquello que están intentando hacer. Por lo general, hay que tirar los dados siempre que un personaje intente realizar una maniobra, utilizar una habilidad en una situación de estrés o cuando actúe sin pensar.

RESOLUCIÓN NO ENFRENTADA

Las tiradas «no enfrentadas» se realizan directamente contra el valor del atributo apropiado del personaje (ya sea característica, rasgo de personalidad o pasión). Para determinar el éxito o el fracaso, se tira 1d20 y se compara el resultado con el valor del atributo. Si el resultado de la tirada es igual o menor que el número indicado, el personaje ha tenido éxito en lo que estuviera intentando hacer.

A este valor se le pueden aplicar modificadores que aumenten o disminuyan temporalmente el número indicado en la hoja de personaje. El valor puede disminuir hasta 0, en cuyo caso el fracaso es automático, o aumentar por encima de 19, en cuyo caso el éxito es seguro. Sin embargo, en ambos casos se deben tirar los dados para determinar si se obtiene un éxito crítico o una pifia (consulta las siguientes secciones para obtener más información sobre los modificadores, las pifias y los éxitos críticos).

Ejemplo de resolución no enfrentada: El director de juego pide al jugador de sir Ambrut, que está viajando por un bosque, que tire Percepción con 1d20. El director de juego sabe que hay bandidos en las ramas de los árboles bajo los que está pasando sir Ambrut, pero no le dice esto al jugador de sir Ambrut para no dar pistas sobre la aventura. El jugador obtiene un 7, que es mayor que el valor de Percepción de sir Ambrut, que es 5, por lo que falla. Un instante después, sin previo aviso (ya que Ambrut ha fallado la tirada para oírles), uno de los ladrones se deja caer de una rama y ataca.

RESOLUCIÓN ENFRENTADA

Las tiradas «enfrentadas» se realizan contra el atributo del personaje y contra el resultado obtenido por un oponente. Los éxitos simples pueden no ser suficientes para derrotar a un oponente. Para ganar, el jugador debe tener éxito en su tirada y además obtener un número mayor que el que ha obtenido el jugador del oponente (normalmente, el director de juego).

Al igual que sucede con las tiradas no enfrentadas, se pueden aplicar modificadores a los valores para que aumenten o disminuyan: los valores por encima de 20 aumentan el resultado de los dados, pero la tirada máxima que se puede obtener siempre es 20.

En las tiradas enfrentadas, un fallo siempre se trata como si el jugador hubiera obtenido un 0, independientemente del resultado del dado.

Una tirada enfrentada puede dar como resultado un ganador y un perdedor, un empate o dos perdedores. Un ganador debe obtener en la tirada un número igual o inferior al valor de su atributo y además conseguir un éxito que sea mayor que el de su oponente. Los dos contrincantes pueden ser perdedores si ambos fallan la tirada contra sus propias puntuaciones.

Empate: Un empate en **Pendragón** significa que la situación ha quedado sin resolver temporalmente, aunque el tiempo pasa mientras ambos contrincantes se enfrentan el uno al otro. En la siguiente ronda se debe continuar el conflicto con normalidad.

Los empates pueden tener resultados específicos en ciertas circunstancias especiales. Por ejemplo, en un combate personal, un empate significa que un personaje que utilice una espada romperá el arma del oponente si no es una espada.

Éxito parcial: Quien pierde en una tirada de resolución enfrentada puede obtener un «éxito parcial», esto es, una tirada que fue un éxito en relación con el valor de su atributo, pero que fue menor que la tirada de su oponente. Un éxito parcial puede otorgar un beneficio menor. En combate, un personaje que consiga un éxito parcial puede bloquear un golpe con su escudo, si está usando uno (ver el Capítulo 6 para tener más información sobre la resolución de combates).

Ejemplo de resolución enfrentada: Después del ataque por sorpresa inicial (no enfrentado), sir Ambrut, consciente de la existencia de los bandidos, desenvaina su espada. El bandido tiene una habilidad de Espada de 12 y Ambrut de 15. En la primera ronda de combate, el bandido obtiene un 13 y falla, pero Ambrut obtiene un 1, un éxito. Aún es más, el resultado de sir Ambrut es mayor que el del bandido porque en una tirada enfrentada un fallo siempre se considera como un 0. Ambrut es el ganador de esta ronda e inflige daño a su oponente.

En la siguiente ronda, Ambrut obtiene un 12 y el bandido un 11. Esta vez ambos han tenido éxito en relación a su propia habilidad, pero Ambrut sigue ganando ya que su resultado es mayor. El bandido, aunque ha perdido esta ronda, ha tenido éxito en su tirada, por lo que consigue un éxito parcial y si tuviera un escudo (cosa que no sucede, por desgracia para él), podría aplicar el valor de reducción de daño del mismo a su armadura, disminuyendo el daño causado por el ataque de Ambrut (ver «Armadura y escudos» en el Capítulo 6).

MODIFICADORES

El director de juego puede aplicar modificadores a cualquier atributo siempre que considere que son útiles o «realistas». El director de juego debe ser coherente a la hora de aplicar estos modificadores tanto a los personajes jugadores como a los no jugadores.

Los modificadores siempre se añaden o sustraen del valor del atributo de un personaje, no del de la tirada realizada. Sin embargo, un valor modificado de 21 o más hace que aumente el resultado de los dados (ver «Valores por encima de 20»).

Modificador	Situación
+/-5	Modificador normal (usado en la mayoría de situaciones).
+/-10	Modificador grande (usado en situaciones dramáticas).
+/-15	Modificador extremo (usado en situaciones espectaculares).

En ciertas situaciones únicas o épicas, se pueden asignar modificadores de +/-20 o incluso mayores. En esencia, estos modificadores garantizan el éxito o el fracaso, pero se deben tirar los dados para ver si se producen éxitos críticos o pifias.

Modificador total: El *modificador total* representa la suma de todas las ventajas y dificultades de una situación concreta. Así, un halcón particularmente inteligente y entrenado podría añadir un modificador de +5 a la habilidad de Cetrería de un personaje. Un caballero herido armado solo con una daga (con su espada rota y su escudo partido) al que un grupo de caballeros enemigos le pide que se rinda podría tener un modificador de -10 a su rasgo de Valiente (-5 por estar herido y mal armado y -5 por la desventaja numérica).

Modificadores reflexivos: En muchos casos los modificadores de una resolución enfrentada serán *reflexivos*. Esto significa que los modificadores afectan a ambos participantes, pero en direcciones opuestas. Por ejemplo, en el caso de un jinete con lanza que esté atacando a un hombre a pie armado con una daga, el hombre a caballo recibirá un modificador de +5 a su habilidad de Lanza por estar montado, mientras que el hombre a pie sufrirá un modificador de -5 a su habilidad de Daga por la desventaja de usar un arma tan diminuta contra una lanza.

Ten en cuenta que la disparidad que producen estos modificadores reflexivos *no* es equivalente a un modificador total de +10 para el hombre armado con la lanza.

En algunos casos puede haber modificadores *totales* aplicados reflexivamente a cada bando de una tirada enfrentada. Por ejemplo, en circunstancias extremas, un personaje puede recibir un modificador total de +15 a una habilidad en base a varias ventajas distintas, mientras que su oponente puede recibir un modificador de -10 a su habilidad por distintas condiciones desfavorables. Aun así, esto no es lo mismo que un modificador total de +25 para el primer personaje.

TIPOS DE MODIFICADORES

Los modificadores se pueden aplicar a cualquier atributo y siempre se añaden al valor de este, no al resultado de la tirada (con una única excepción, ver «Valores por encima de 20»).

Modificadores a habilidades: Se usan para ajustar el valor de la habilidad de un personaje en una determinada situación. Los modificadores hacen que las habilidades sean más difíciles de usar o, con menor frecuencia, más fáciles. Deberían utilizarse siempre que la situación lo requiera.

Ejemplo de modificador a habilidades: Siguiendo su viaje a través del bosque, sir Ambrut trata de descubrir cualquier otra emboscada usando su habilidad de Percepción 5. Esta vez el jugador indica que Ambrut está examinando cada árbol que atraviesa la senda, mirando si hay bandidos antes de pasar bajo ellos. El director de juego permite que Ambrut tenga un modificador de +5 a su valor normal de Percepción, haciendo que tenga un valor de 10 de forma temporal, ya que acechar entre los árboles es una de las tácticas favoritas de los bandidos locales.

Momentos después, Ambrut tira los dados y saca un 10, un éxito crítico. Descubre a dos bandidos acechando en un árbol a unas 200 yardas por delante de él y decide abandonar el camino sigilosamente, esquivándoles sin que le vean. El director de juego decide que Ambrut recibe una marca de experiencia a su habilidad de Percepción.

Ten en cuenta que si los bandidos se hubieran escondido en el suelo en lugar de en los árboles, Ambrut no habría recibido un modificador por su táctica.

Modificadores a rasgos de personalidad y pasiones: Al igual que con las habilidades, se utilizan para modificar los valores de los rasgos y pasiones cuando la situación actual es susceptible de influenciar de un modo u otro la conducta habitual del personaje. Por ejemplo, un personaje cuya familia le ha vendido a un enemigo podría recibir un modificador de -10 a su pasión de Amor (familia).

Los modificadores de rasgos y pasiones se pueden usar también cuando un jugador cree que su personaje actuaría de un modo diferente al que determinaría una simple tirada de dados. El objetivo de este tipo de modificador es que tanto el jugador como el director de juego se sientan cómodos con la tirada de rasgo o pasión en cuestión. El director de juego debe permitir el uso de modificadores razonables cuando los jugadores lo soliciten: los personajes no deberían verse forzados a comportarse de forma aleatoria según los dados si el jugador está esforzándose por interpretar a su personaje.

Ejemplo de modificador a rasgos: A sir Moris de la Torre, un caballero famoso por su pereza, se le pide que lleve a cabo una tarea difícil en beneficio de una damisela de la corte de su señor. Aunque Moris normalmente no llevaría a cabo esta tarea, su deseo por la encantadora joven puede hacer que decida otra cosa, por ello el jugador pide un modificador antes de hacer la tirada de Enérgico de su personaje. El director de juego está de acuerdo y le da a sir Moris un modificador de +5 debido a esta situación especial.

Modificadores a características: En ocasiones se puede modificar una tirada de característica. El uso más común de esto es el modificador negativo que otorga la armadura a las tiradas de DES en ciertas situaciones (ver «La tirada de Destreza» en el Capítulo 4 y también «Armaduras y escudos» en el Capítulo 6 para tener más información sobre las tiradas de DES y la armadura).

Modificadores a combate: Estos modificadores se basan en los tipos de armas, las posiciones relativas de los combatientes, etc. El modificador de combate típico es ± 5 , tal y como se indicó anteriormente. Los modificadores a combate se describen con mayor amplitud en el Capítulo 6.

EL ÉXITO CRÍTICO

Siempre que un personaje intente una tirada de resolución de cualquier tipo, existe la posibilidad de obtener un éxito crítico. Se consigue un éxito crítico cada vez que un personaje obtiene en su tirada un número igual al valor *modificado* de su atributo.

Cuando esto ocurre, el personaje ha conseguido el éxito definitivo: independientemente del número que se obtuvo al tirar los dados, un éxito crítico se considera como una tirada con éxito de 20. Ya que una tirada de 20 supera a cualquier otra tirada menor en una resolución enfrentada, un éxito crítico garantiza una victoria o un empate. Esto es así incluso si un personaje con un valor de atributo 1 obtiene un 1.

En algunas ocasiones no se consigue un beneficio adicional al obtener un éxito crítico y no hay ninguna diferencia con un éxito normal. En concreto, un éxito crítico obtenido con una tirada de característica (Destreza, Fuerza, etc.) no da beneficios adicionales. En la mayoría de los casos, sin embargo, se suelen obtener resultados favorables al lograr un éxito crítico, dependiendo de si se trata de una tirada de habilidad (incluyendo habilidades de combate) o de rasgo de personalidad o pasión.

Habilidades: Un éxito crítico con una habilidad tiene dos beneficios potenciales. En primer lugar, los resultados son extraordinarios y el director de juego puede describir efectos especiales más allá de los asociados normalmente a dicha habilidad, si lo desea.

En combate, concretamente, un éxito crítico con una habilidad de arma significa que el personaje inflige doble daño (el jugador tira dos veces su número normal de dados y añade ambos resultados).

En segundo lugar, la habilidad puede, con la aprobación del director de juego, recibir una marca de experiencia (ver «Experiencia» en este capítulo), lo que indica una oportunidad de aumentar dicha habilidad durante la Fase de Invierno.

Ejemplo de éxito crítico: Sir Ambrut está cortejando a lady Dana y consigue un éxito crítico en su tirada de Coquetear. Como resultado, la dama se queda inmediatamente prendada del caballero y recibe una pasión de Amor (sir Ambrut), con un valor que queda a discreción del director de juego.

Rasgos de personalidad o pasiones: Un éxito crítico en una tirada de rasgo o pasión funciona del mismo modo que en una habilidad: otorga tanto un beneficio adicional como una marca de experiencia. Un éxito crítico en una tirada de rasgo o pasión también suele indicar un comportamiento extremo o incluso fanático, en concordancia con el rasgo o pasión en cuestión.

Ejemplo de éxito crítico: Más tarde, sir Ambrut decide que quiere tratar de seducir a lady Dana, pero ella obtiene un éxito crítico en su tirada de Casta. La dama abofetea al caballero y corre de inmediato a contarle a su padre este insulto a

su honor. Su pasión de Amor (sir Ambrut) se reduce *al menos* en un punto (o puede que desaparezca por completo).

LA PIFIA

Una pifia tiene lugar cuando un personaje obtiene un valor de 20 en una tirada, a menos que el valor modificado de su atributo sea de 20 o más, en cuyo caso, no hay ninguna posibilidad de que pifie (en estos casos, de hecho, una tirada de 20 significa que se ha obtenido un éxito crítico).

Una pifia es un golpe de mala suerte desastroso que provoca cosas como dejar caer el arma o romperla durante un combate, o toser o maldecir en mitad de una balada romántica. El director de juego decide los resultados específicos de una pifia basándose en las guías que se sugieren en la descripción de cada habilidad particular (ver Capítulo 4) y en su criterio.

Ten en cuenta que, en la mayoría de los casos, las tiradas de características (esto es, las que se hacen contra la Destreza, Fuerza, etc.), son una simple cuestión de éxito o fracaso y ni las pifias ni los éxitos críticos tienen un efecto especial.

Las pifias pueden ser frecuentes en **Pendragón**. Esto proporciona a los directores de juego muchas oportunidades en términos de narración. En muchos casos, una pifia permite al director de juego equilibrar una situación que puede haber ido demasiado lejos, dar a los jugadores información falsa o simplemente añadir un poco de humor y emoción a la historia. Sin embargo, las pifias frecuentes también pueden dar pie a que algunos directores de juego imprudentes decidan infligir un sufrimiento excesivo a sus jugadores.

La mayoría de las situaciones que no están cubiertas por las reglas deberían tener como resultado posible una pifia. Sin embargo, los directores de juego que insisten en que cada pifia termine en un desastre terrible tienden a arruinar el juego a todo el mundo.

Ejemplo de fracaso crítico («pifia»): El joven sir Ambrut está cazando venados y pifia su tirada de Cazar. Pierde el rastro que está siguiendo y, sin darse cuenta, comienza a seguir el de un león que hace poco se cruzó en la ruta del venado.

VALORES POR ENCIMA DE 20

Si un personaje tiene un valor de atributo superior a 20, incluso si solo se ha modificado temporalmente para que alcance dicho valor, entonces cada tirada que realice contra dicho valor aumenta. Dicho aumento es igual a la cantidad que supera el valor de 20. Así, un caballero con una Destreza de 25 ganaría una bonificación de +5 a la *tirada* cada vez que realice una prueba de DES, siempre y cuando no sufra otros penalizadores por otra fuente.

Ten en cuenta que en **Pendragón** el resultado de una tirada de dados nunca se puede reducir, solo aumentar. Cuando se aplica una penalización a un atributo, esta se aplica al valor del atributo, no al resultado de la tirada.

Trata cualquier resultado de una tirada de 21 o más como un 20, que es un éxito crítico. De este modo, un valor mayor que 20 en un atributo aumenta las posibilidades de obtener un éxito crítico y elimina la posibilidad de obtener una pifia.

Ejemplo de valores por encima de 20: Sir Yvane está luchando a caballo contra un soldado de infantería. La habilidad de Espada de Yvane es de 19, pero al estar atacando a un enemigo a pie desde su montura consigue un modificador de +5, por lo que la habilidad de Espada de Yvane aumenta temporalmente a 24. El resultado final es que su valor de habilidad es de 20 y recibe una bonificación de +4 a sus tiradas de Espada.

Si Yvane y el soldado de infantería consiguen ambos un 13 en la tirada, Yvane sería el ganador porque el valor final de su tirada sería de 17. Además, si la tirada de Yvane estuviera entre 16 y 20, obtendría un éxito crítico (y el 20 no sería una pifia).

VALORES DE CERO O MENOS

Debido a los modificadores, un atributo puede verse reducido de forma temporal a un valor de cero o inferior. En tales circunstancias, el personaje falla automáticamente, pero debe realizar la tirada porque tiene una posibilidad mayor de cometer una pifia. Por cada punto de habilidad por debajo de cero, las posibilidades de pifia aumentan en un punto. Normalmente una pifia sucede cuando se obtiene un 20. Si la habilidad modificada es de -4, se obtendrá una pifia cuando se obtenga una tirada con un valor entre 16 y 20.

Escalas de tiempo

El tiempo en **Pendragón** transcurre con unos ritmos claramente definidos, como se describe a continuación.

TIEMPO DE CAMPAÑA

Por lo general, cada año de juego tiene lugar una aventura. Una aventura se define como una serie enlazada de acontecimientos, banquetes, combates, batallas, búsquedas, torneos y cualquier otra actividad propia de caballeros en la que el director de juego decida que los personajes deben participar. Normalmente una aventura no durará más de una o dos sesiones de juego.

Existen varias razones por las que es útil la regla de una aventura-por-año.

1. La mayor parte del tiempo de un caballero no le pertenece. El entrenamiento, sus deberes para con su señor y las necesidades de su propia familia tienen siempre precedencia sobre la persecución de la fama personal. Además, los tiempos de viaje son muy lentos. El período de días libres y de buen tiempo disponible en un año típico de la Britania artúrica solo permite llevar a cabo una única aventura y puede haber algunos años en los que no suceda ninguna aventura.
2. Parte de la diversión del juego reside en su parte dinámica. Además, la muerte es más probable en **Pendragón** que en otros juegos de rol de fantasía con más curación mágica. Los hijos son una solución para ambos problemas. Si los caballeros jugadores tienen hijos y estos van a crecer hasta ser adultos durante la campaña, los años de juego deben transcurrir rápidamente.
3. La Gloria es el objetivo del juego. Ya que la Gloria solo se cuenta después de que haya pasado el tiempo y de que

las hazañas de uno se conviertan en parte de la leyenda, el tiempo debe pasar rápidamente. La Gloria, que llega a través del reconocimiento público, solo otorga beneficios durante la Fase de Invierno del juego, no inmediatamente después de llevar a cabo los acontecimientos gloriosos.

4. Los personajes de **Pendragón** mejoran rápidamente y envejecen despacio a medida que pasan los años. Cada año que pasa es posible que los personajes mejoren significativamente gracias a la Gloria, la experiencia y el entrenamiento. Esta mejora de los personajes se basa en una actualización anual y el envejecimiento no echa a perder a los personajes necesariamente. De hecho, la tabla de Envejecimiento está diseñada para que los personajes puedan vivir (y ser activos) hasta los setenta años de edad o incluso más.

TIEMPO NARRATIVO

El tiempo narrativo es el rápido paso del tiempo que hace que el juego avance. Por ejemplo, la mayor parte del tiempo de viaje es narrativo por naturaleza. Es fácil imaginar otros ejemplos, como los que se presentan a continuación.

- + «Pasan veinte días hasta que te curas por completo».
- + «Tardas doce días en llegar hasta allí».
- + «El gigante os alcanzará en un minuto, así que preparaos rápidamente».
- + «Exploras los bosques durante una semana, pero no sucede nada».
- + «Necesitas cinco minutos para llegar hasta los árboles».
- + «La tormenta dura dos días».
- + «Esperáis dos semanas para ver si aparece la flota enemiga».
- + «No sucede nada importante durante todo el verano».
- + «Habéis esperado aquí durante una hora. ¿Habéis hecho algo en ese tiempo?»

En cada caso, el director de juego controla el tiempo al indicar cuánto transcurre en términos de meses, semanas, días, horas y/o minutos.

TIEMPO REAL

El tiempo real transcurre en las aventuras cuando los jugadores hablan interpretando a sus personajes o cuando se describe algo indirectamente desde el «aquí y ahora» de los personajes. Como jugador podrías decir: «Mi caballero está andando para situarse detrás del cortesano que está hablando» o «Su alteza, ¿puedo preguntarle por la identidad de la dama que he visto asomada a esa ventana?» o «Voy a hablar con este heraldo para tratar de obtener una audiencia con el Duque».

RONDAS DE BATALLA

Cuando un caballero se encuentra en una batalla a gran escala durante una aventura, el tiempo pasa en rondas de batalla, cada una de unos 30 minutos de duración, aproximadamente. Una batalla típica dura entre dos y doce rondas de batalla.

Las rondas de batalla también se usan en aventuras de persecuciones.

Debido a la confusión inherente a una batalla (la «niebla de la guerra»), solo se usa una habilidad de combate durante una ronda de batalla, aunque ocurran muchos otros sucesos.

Consulta también la habilidad «Batalla» en el Capítulo 4, las «Reglas de escaramuza» en el Capítulo 6 y las reglas para batallas a gran escala en el Apéndice 4.

RONDAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Las escaramuzas y el combate singular son acontecimientos menores en comparación con una batalla y el tiempo en estas situaciones se mide en rondas de combate cuerpo a cuerpo en lugar de en rondas de batalla. Una ronda de combate cuerpo a cuerpo es un breve período de tiempo, cuya duración exacta es abstracta. No se mide necesariamente en segundos ni en decenas de segundos, sino en términos de las actividades que se lleven a cabo (aunque lo normal es que duren entre un par de segundos y un minuto).

Como regla básica, cada participante puede realizar una única acción en una ronda de combate cuerpo a cuerpo.

Esta importante escala de tiempo se describe con más detalle en las secciones «Movimiento» y «Habilidades» de este capítulo y en las reglas para el movimiento en combate (Capítulo 6).

Experiencia

Una de las cosas más emocionantes que suceden en los juegos de rol es ver crecer y desarrollarse a tu personaje a medida que el juego avanza. En **Pendragón**, estos cambios llegan a través de la Gloria, el entrenamiento, la experiencia de campo de batalla y los efectos de la edad.

La experiencia se controla por medio de las «marcas de experiencia». Los resultados de la experiencia, así como los de la Gloria y el entrenamiento, se anotan durante la Fase de Invierno.

OBTENER EXPERIENCIA

Cada habilidad, rasgo de personalidad o pasión que pueda cambiar como resultado del aprendizaje está indicado en la hoja de personaje con una casilla (□) impresa a su lado. Esta casilla se marca (☒) cuando el personaje adquiere una experiencia significativa con una habilidad, rasgo de personalidad o pasión durante una aventura. Los atributos no cambian inmediatamente como resultado de esta experiencia, aunque el entrenamiento anual sí puede hacer que aumenten.

HABILIDADES

Hay ocasiones durante el juego en las que el director de juego le indica al jugador que marque una de las habilidades de su personaje (ya sean habilidades normales o de combate). Esto significa que el personaje ha usado con éxito esa habilidad en un momento de crisis y que puede que, en el futuro, aprenda de la experiencia.

Las casillas de experiencia solo se pueden marcar cuando el director de juego le indique al jugador que puede hacerlo. La marca servirá para recordarle al jugador que compruebe la habilidad más adelante, durante la Fase de Invierno, para ver si la habilidad mejora.

Las marcas de experiencia en las habilidades están pensadas para ser difíciles de obtener y no se ganan de forma automática cuando se consigue un éxito. Los directores de juego deben dejar claro este punto a los jugadores. La potestad de otorgar o denegar una marca de experiencia es uno de los principales poderes del director de juego.

Ten en cuenta que las habilidades de un escudero pueden aumentar del mismo modo que las de un caballero jugador.

Solo se puede ganar una marca de experiencia en una habilidad si se cumple al menos una de las siguientes condiciones:

1. Se consigue un éxito crítico. Si un personaje da lo mejor de sí mismo, es posible que se aprenda de ello.
2. Se consigue un éxito durante una situación significativa. Golpear una docena de veces a un grupo de levas campesinas pobremente armadas no sería justificación suficiente para ganar una marca de experiencia en una habilidad de combate, porque el atacante no ha sufrido un riesgo real, ni ha supuesto un desafío y porque no consiguió nada importante con su derrota.

Ejemplo de marcas de habilidades: Sir Ambrut, enamorado de una dama, anuncia que quiere escribirle un poema de amor. El jugador de Ambrut escribe realmente un poema y lo lee delante del grupo. El poema es razonablemente bueno y el jugador realmente se ha esforzado para aportar un poco de creatividad auténtica a la partida, por lo que el director de juego decide que Ambrut ha tenido éxito con su habilidad de Componer y declara que se puede marcar dicha habilidad. Ten en cuenta que no hizo falta realizar ninguna tirada para obtener la marca, solo tener éxito en la acción y la aprobación del director de juego.

RASGOS DE PERSONALIDAD Y PASIONES

Al igual que con las habilidades, hay ocasiones durante el juego en las que el director de juego le indica a un jugador que marque uno de los rasgos de personalidad o pasiones de su personaje. Esto significa que el personaje ha mostrado un comportamiento significativo de acuerdo con el rasgo o pasión marcados. El resto de personajes o jugadores no tiene que haber observado esta acción o conducta necesariamente.

Si las reglas de rasgos y pasiones exigen que se haga una tirada, esto significa que tu personaje podría aprender algo si actúa y piensa correctamente, pero sus acciones aún no están claras o no son lo suficientemente significativas. Una tirada con éxito significa que podría obtener una marca.

Ejemplo de marcas de rasgo de personalidad o pasión: El nuevo amor del voluble sir Ambrut le pregunta si alguna vez ha amado tan profundamente a otra mujer como a ella. Ambrut responde: «Nunca mi amor ha sido tan profundo», eligiendo no mencionar a la mujer su reciente obsesión por su predecesora. El director de juego cree que Ambrut está siendo deshonesto, dada la profundidad de los sentimientos vertidos en el poema que escribió semanas antes, y declara que Ambrut recibe una marca en su rasgo de Falso.

RESULTADO DE LAS MARCAS DE EXPERIENCIA

Cuando un personaje tiene una marca junto a una de sus habilidades, rasgos o pasiones, el jugador debe realizar una tirada de experiencia durante la Fase de Invierno. Si la tirada tiene éxito, el valor marcado aumenta en un punto. Las marcas de experiencia pueden hacer que el valor de una habilidad aumente por encima de 20 si se tiene suerte.

Consulta «La Fase de Invierno» para obtener más información.

Movimiento

El movimiento durante el juego es uno de los aspectos más complicados que debe manejar el director de juego. En **Pen-dragón**, el movimiento y las acciones se deciden de un modo muy abstracto para favorecer la resolución rápida de acciones y la simplicidad. El director de juego debe estar preparado para adjudicar situaciones específicas usando las siguientes reglas como guía.

Las distintas velocidades de movimiento se calculan de acuerdo a las diferentes escalas de tiempo. Las más significativas son el *movimiento en combate cuerpo a cuerpo* y el *movimiento en aventuras*.

MOVIMIENTO EN COMBATE CUERPO A CUERPO

La ronda de combate cuerpo a cuerpo se usa en las situaciones de juego que deben resolverse segundo a segundo. Su duración se define como el tiempo necesario para llevar a cabo una acción, incluyendo posiblemente el tiempo necesario para decidir el curso de la acción. Consulta «Acciones en combate cuerpo a cuerpo» (en el Capítulo 6) para obtener más información.

Los personajes que estén luchando entre sí se consideran trabados en combate y no pueden moverse o hacer otra cosa más que luchar a menos que sufran una penalización que asigne el director de juego.

Durante el movimiento en combate cuerpo a cuerpo (esto es, cuando aún no se está trabado en combate), todos los personajes pueden moverse una yarda cada vez, simultáneamente, hasta que cada uno haya movido un número de yardas igual a su valor de Velocidad. Se pueden usar miniaturas sobre un tablero para ayudar a determinar las distancias exactas, pero no son necesarias. En muchos casos, no es necesario decidir cuántos metros exactos se mueve un personaje, excepto para saber si ha conseguido llegar a una puerta o si se ha podido acercar lo suficiente a otro personaje como para trabarse en combate con él.

Recuerda que normalmente un personaje solo puede realizar una única acción durante una ronda.

VELOCIDAD

Esta característica representa el número de yardas que puede moverse un personaje o criatura obstaculizados (un guerrero con armadura, por ejemplo, o un caballo transportando un jinete) en una ronda de combate. También afecta al movimiento durante una marcha forzada (ver «Movimiento en aventuras»).

Para los humanos, la Velocidad es igual a $(FUE + DES)/10$.

Para los animales, la Velocidad varía. Por lo general, una criatura cuadrúpeda tendrá un valor igual a $(FUE + DES)/5$, pero algunas criaturas pueden tener algún ajuste adicional sobre dicha fórmula base.

El movimiento a pie utiliza el valor de la Velocidad del personaje. Si el personaje está montado a caballo, usará en su lugar la Velocidad de su montura. Normalmente, el personaje puede moverse un número de yardas igual a su valor



de Velocidad como su única acción durante una ronda (ver «Acciones en combate cuerpo a cuerpo» en el Capítulo 6).

MOVIMIENTO RÁPIDO

Los personajes pueden desear correr o esprintar durante una ronda de combate. En una situación de combate con muchos participantes, esta opción puede no ser apropiada. El director de juego siempre decidirá si permite a un personaje moverse más rápido que su Velocidad base.

Correr: Correr (para los caballos ir a *medio galope*) dobla la Velocidad básica. No existe una penalización por correr o por hacer que una montura vaya a medio galope, pero los directores de juego deberían tener cuidado con los jugadores que deseen que sus personajes corran a través de un grupo de combatientes o de una batalla. Además, si se mantiene este ritmo durante un período de tiempo largo, la carrera o el galope podrán cansar o debilitar al corredor (ver «Esprintar», donde encontrarás algunos efectos sugeridos).

Esprintar: Esprintar (o *galopar* para los caballos) triplica la Velocidad básica, sin embargo, si se mantiene este ritmo durante más de un par de rondas de combate cuerpo a cuerpo, el director de juego debe exigir una tirada de DES o CON durante cada ronda subsiguiente. Un fallo indica que el personaje va más despacio, mientras que una pifia indica que el personaje está exhausto y se desmalla. Se pueden aplicar modificadores si se mantiene la carrera en *sprint* durante mucho tiempo.

SITUACIONES ESPECIALES

Las siguientes reglas intentan hacer frente a algunas de las preguntas que pueden surgir cuando los personajes interactúan durante el movimiento. Se recomienda a los directores de juego que intenten hacer que el juego siga siendo sencillo.

Iniciativa: Si es importante decidir quién se mueve o actúa primero, el personaje con el mayor valor en Velocidad actúa primero. Si dos personajes tienen

el mismo valor en Velocidad, el personaje con la mayor DES tiene la opción de decidir si actúa primero o si decide ceder la iniciativa. En cualquier otro caso, el asunto lo decidirá el director de juego basándose en la situación de cada personaje.

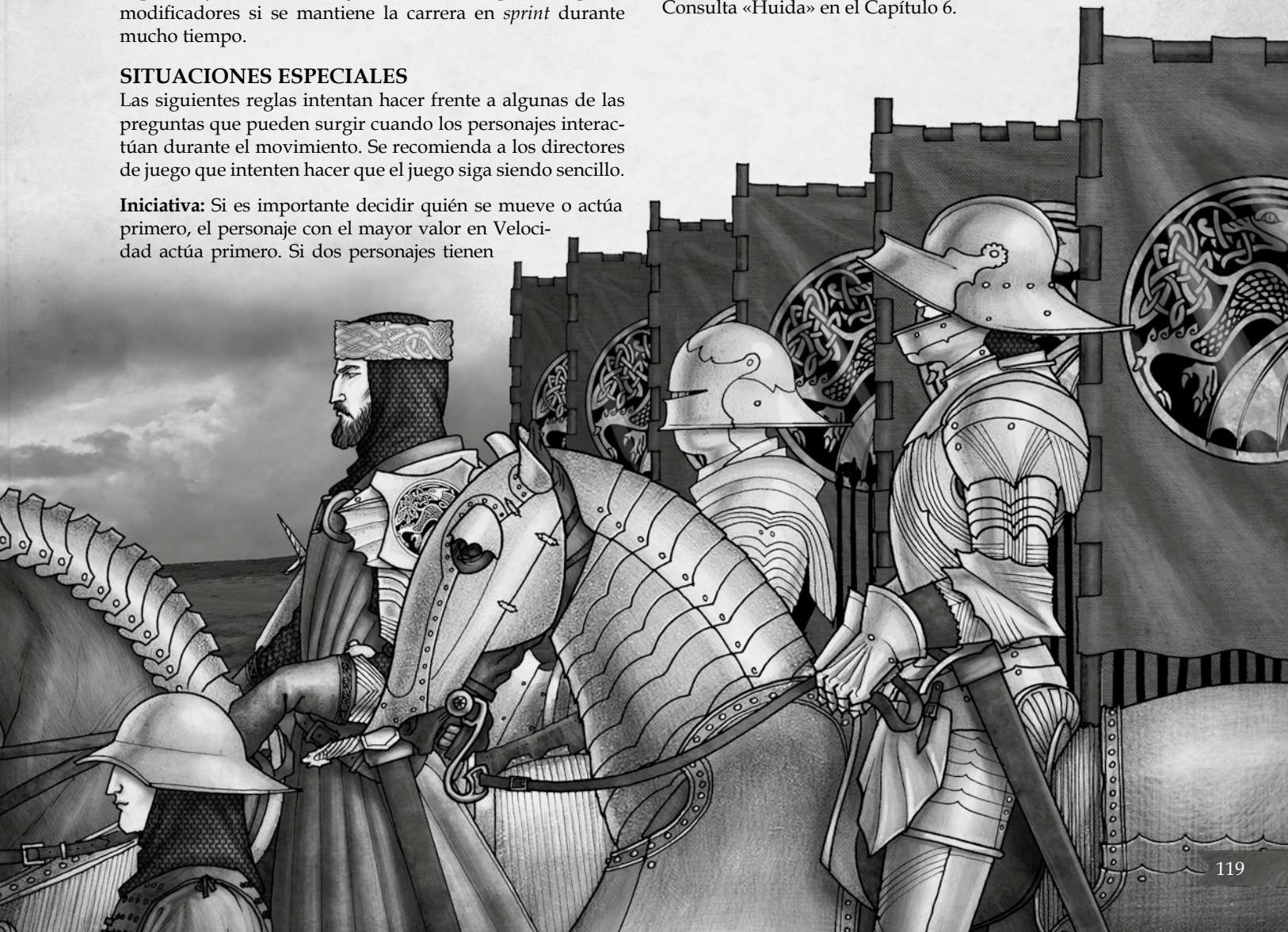
Moverse y realizar otras acciones: Si un personaje o criatura se mueve solo una parte de su Velocidad total durante una ronda, el director de juego podrá decidir si permite que se realicen otras acciones. Normalmente se debería respetar la regla de «una acción por ronda», pero ten en cuenta que un ataque con lanza de caballería, por ejemplo, siempre se hace en combinación con un movimiento a caballo.

Consulta «Acciones en combate cuerpo a cuerpo» (Capítulo 6) para obtener más información.

Movimiento y huida: Si un personaje se mueve dentro de un radio de una yarda de un enemigo con la intención de pasar de largo después, o si un personaje trabado en combate desea separarse de un oponente, se debe intentar una huida como parte del movimiento.

Los personajes o criaturas amistosas pueden pasar los unos junto a los otros sin estorbarse, a menos que sus trayectorias converjan. Con la aprobación del director de juego, se puede pasar libremente junto a un enemigo sorprendiendo, uno trabado en combate con otros oponentes o que esté de espaldas.

Consulta «Huida» en el Capítulo 6.



Carga: Un personaje o una criatura pueden ir «cargados». Normalmente se considera que los caballeros y los caballos van cargados durante el juego, es su estado normal a la hora de actuar, por lo que no se le aplican reglas especiales. Sin embargo, los personajes y los caballos que están acostumbrados a llevar grandes cargas y en un momento dado se encuentran libres de carga, reciben una bonificación de +2 a su Velocidad.

Por ello, un caballero con una Velocidad de 3 podría moverse cinco yardas por ronda de combate cuando no estuviera cargado, y una acémila que solo lleva unas alforjas vacías tendría una Velocidad de 7 (5 + 2).

Se dice que un personaje va «cargado» cuando transporta una carga pesada. La ropa e incluso ciertos tipos de armadura, además de una espada y un escudo, no son suficientes como para suponer una carga pesada para un personaje, pero una armadura metálica, armas y todo el equipo de combate junto sí que es suficiente para considerarse una carga pesada.

Igualmente, un caballero con armadura y una silla pesada suponen una carga pesada para un caballo, pero una pequeña montaña sin silla no supone ningún peso significativo para la mayoría de las monturas.

Como siempre, el director de juego se encarga de juzgar cada caso específico. En situaciones dudosas, simplemente añade un punto en lugar de dos a la Velocidad del personaje o a la criatura en cuestión. Si un personaje transporta una carga *extremadamente* pesada, como por ejemplo, si lleva a otro caballero con armadura sobre su espalda, el director de juego podría reducir su Velocidad en uno o dos puntos.

Ten en cuenta que ya se han añadido bonificaciones de +1 y +2 puntos al valor de Velocidad de ciertos personajes y criaturas que no suelen llevar cargas pesadas (como gigantes, bandidos, halcones, osos, dragos o campesinos; consulta el Apéndice 2).

Nota: La carga afecta a las habilidades del mismo modo que al movimiento. Cuando un caballero lucha sin ninguna armadura, ya sea de cuero o metálica, obtiene un modificador de +5 a sus habilidades de combate.

Persecuciones: Hay ocasiones en las que dos personajes se ven envueltos en una persecución a pie o a caballo, o en las que varios personajes persiguen a una criatura (¡o viceversa!). Si los valores de Velocidad de los participantes son diferentes, el personaje o la criatura con el valor mayor simplemente terminarán alcanzando a los más lentos. Si los valores son iguales pero unos están más cargados que otros, el director de juego tendrá que tomar una decisión basándose en el sentido común.

Por ejemplo, dos personajes que corren en caballos idénticos podrían darse cuenta de que el caballo con la carga más ligera (posiblemente aquel que lleve al jinete con menor TAM) va dejando atrás al otro gradualmente.

Como alternativa para resolver estas situaciones, si es necesario, se pueden hacer tiradas enfrentadas contra los atributos adecuados. Por ejemplo, cuando un caballero persigue a otro, se pueden hacer tiradas enfrentadas de Equitación, Enérgico o DES (a discreción del director de juego) haciendo

que el resultado determine si el perseguidor atrapa al que huye o si este logra escapar.

Como siempre, si es necesario, se pueden aplicar modificaciones.

MOVIMIENTO EN AVENTURAS

El movimiento en aventuras sirve para cubrir grandes distancias con unas pocas palabras. La siguiente tabla de Tiempos de Viaje ofrece guías detalladas para el movimiento en aventuras. El director de juego puede usar esta tabla para determinar el tiempo de viaje en una situación específica. En general, el movimiento por tierra a pie es más o menos la mitad de rápido o quizás un poco más que el movimiento a caballo.

Las distancias para un viaje normal, como se muestran en la tabla, no varían entre individuos, ya que se basan en tiempos de viaje medios. Por otro lado, las marchas forzadas ponen a prueba la capacidad de movimiento de hombres y monturas y, en ese caso, el movimiento se ve afectado por los valores individuales de Velocidad.

En la tabla de Tiempos de Viaje se proporcionan tiempos de viaje estándar a través de distintos tipos de carreteras y caminos, teniendo en cuenta cuatro tipos distintos de ritmos de viaje.

Cauto: El movimiento «cauto» se utiliza cuando los viajeros toman muchas precauciones para evitar emboscadas, para buscar rastros u otras huellas, para volver a encontrar el camino cuando se pierden, etc.

Pausado: Ciertas personas o grupos pueden viajar solo a ritmo «pausado» o más lento: la mayoría de las damas, caravanas de asedio, mercaderes, monjes montados en burros y personajes gravemente heridos que necesitan Quirurgía, por ejemplo. En otros casos, el director de juego decidirá qué ritmo es apropiado.

Normal: Las personas a caballo o a pie se desplazan más o menos la misma distancia en un día de viaje. Sin embargo, los grupos a pie no se pueden mover a ritmo «apresurado», lo más rápido que pueden moverse es a ritmo «normal», a menos que deseen intentar una «marcha forzada» (ver a continuación). La mayoría de las veces, los personajes caballeros se mueven a ritmo «normal».

Apresurado: Si sucede algo importante o si existe una imperiosa necesidad, los personajes a caballo pueden moverse a ritmo «apresurado» sin penalizaciones.

Tiempos de distancias de viaje (milla/día)

Tipo de carretera	Ritmo			
	Cauto	Pausado	Normal	Apresurado
Carretera, comercial o real	10	15	20	30
Carretera, local	5	10	15	25
Camino	2	5	8	12
Sendero	1	2	3	4

Carretera Real: Es una carretera protegida por las leyes del Alto Rey. Los crímenes cometidos en una Carretera Real se

EL REY ARTURO SE ENCUENTRA CON DIFICULTADES EN SU VIAJE

El rey ha estado viajando con sus hombres, pero experimenta algunas de las dificultades de los viajes medievales:

Pero pasaron muchos días antes de que el rey encontrara comida o fuego, solo valles profundos, uno tras otro, colinas y vaguadas, montañas y pantanos y muchos cenagales, bosques de abedules, marismas y manantiales, sin un refugio digno, ni graneros ni cobertizos. Incluso pensar en las rocas y en los estrechos caminos era angustioso. Tan terriblemente húmedo era el camino, que quedaron cansados y fatigados, porque incluso los mejores hombres pueden agotarse, como bien sabéis. Toda la comida, que antes tenían en gran abundancia, se había terminado, y no podían encontrar refugio, que podría haberles aliviado.

Golagros and Gawaine

tratan como una ofensa directa al rey, son alta traición. Por lo demás, son iguales a las carreteras comerciales.

Carretera comercial: Es una carretera de tierra o piedra, que se repara ocasionalmente.

Carretera local: Una carretera de tierra con mal drenaje y mal reparada.

Camino: Un camino bien marcado a través de bosques o campos.

Sendero: Una serie de marcas apenas distinguibles.

RUTAS DESCONOCIDAS

En ocasiones, los personajes se adentran por territorios poco conocidos de Britania. Para poder avanzar mientras se viaja por estas áreas, los personajes necesitan realizar una tirada de Cazar con éxito (ver la habilidad de Cazar en el Capítulo 4).

MARCHA FORZADA

Una «marcha forzada» es un esfuerzo deliberado para moverse más lejos y más rápido de lo normal. Realizar una marcha forzada exige una tirada de CON por cada día de viaje. Si la tirada tiene éxito, añade cinco veces la Velocidad del personaje o montura como bonificación en millas a la distancia indicada en la tabla de Tiempos de Viaje, con más ajustes si el director de juego lo considera necesario. Un éxito crítico en la tirada de CON no tiene efectos adicionales más allá de los habituales para una marcha forzada.

Una tirada fallida de CON indica extenuación: el personaje o la montura deja de moverse después de haber recorrido la mitad de la distancia deseada y debe descansar durante varias horas, quizás durante el resto del día (el director de juego debe determinar el tiempo exacto que dura el descanso).

Peor aún, una pifia en una tirada de CON en una marcha forzada indica que se sufrió una herida grave durante el día de viaje. La distancia recorrida y el tiempo de descanso son los mismos que cuando se falla, pero si un caballo pifia la tirada, queda inútil. Un personaje que pifie la tirada sufre

2d6 de daño por un golpe de calor, un esguince o algún otro percance (consulta «Salud y heridas» en el Capítulo 6).

Ejemplo de marcha forzada: Sir Ambrut debe cabalgar rápido para rescatar a su hermano. Decide llevar a cabo una marcha forzada con su mejor montura, un caballo de batalla excepcional llamado «Flame». También lleva otra montura de repuesto, un rocín resistente. Todo el viaje lo realiza por una carretera comercial que Ambrut conoce bien, por lo que debería hacer buenos tiempos.

Ambrut y su escudero (que guía al rocín de su señor y va montado sobre su propio rocín) comienzan su viaje al amanecer. El hermano de sir Ambrut está prisionero en un castillo a unas 50 millas de distancia, por lo que en un solo día de marcha forzada debería llegar.

Flame tiene Velocidad 9 y CON 13. El jugador de Ambrut tiene éxito en la tirada de CON de Flame, por lo que el viaje tiene éxito. La bonificación por marcha forzada que recibe este caballo en particular es de $9 \times 3 = 27$ millas. La tabla de Tiempos de Viaje indica que para un día de viaje por una carretera comercial, la distancia recorrida a un ritmo apresurado, es de 30 millas. Ya que $30 + 27 = 57$ millas, Ambrut consigue recorrer las 50 millas fácilmente y llega al castillo poco antes del crepúsculo.

El caballo del escudero también mantiene el ritmo, pero al tener solo Velocidad 6, gana solo $6 \times 3 = 18$ millas en un día y, poco a poco, se va quedando atrás a medida que avanza el día. El escudero no llega hasta las primeras horas del siguiente día, incluso cabalgando toda la noche: la regla de marchas forzadas impone un límite absoluto en las distancias que se pueden cubrir en un día.

Gloria

El objetivo de **Pendragón** es que tus personajes acumulen Gloria. Los caballeros reciben Gloria por hacer las cosas que hace un caballero, ya sea comportarse de acuerdo a las antiguas virtudes de los guerreros o a los ideales de caballería gentil y amor cortés de finales del Medievo.

La Gloria es el principal tipo de recompensa en el juego y siempre es el director de juego quien se la otorga a los jugadores. Los jugadores son libres de pedir Gloria en cualquier momento durante la partida, pero el director de juego tiene la última palabra sobre quién gana Gloria, cuándo la gana y cuánta recibe. Ten siempre en cuenta el hecho de que en este capítulo se ofrecen guías para el director de juego, no reglas exactas que deban seguirse estrictamente.

El concepto de Gloria es bastante intuitivo en el juego, pero es importante leer la información que se ofrece a continuación, especialmente si pretendes ser el director de juego.

Por supuesto, las personas de verdad no tienen valores de Gloria, sino una reputación y una personalidad. El valor de Gloria de un personaje mide la fama, éxito, confianza, importancia, influencia y rango de un personaje. La Gloria se refleja en las canciones de los juglares, en los cotilleos de la corte, la cháchara de los campesinos, los rezos de los

hombres sagrados, las maldiciones de los enemigos, los relatos de los comerciantes y las alabanzas de los nobles. Por ello la gente es consciente de la Gloria de cada persona, porque todos forman parte de la misma sociedad. Aunque los personajes no conocen realmente los números exactos, todo el mundo es extremadamente consciente de su posición respecto a otros.

De este modo, el valor de Gloria es una cuantificación de la posición social de tu personaje en comparación con la de los demás. Esto es, la Gloria no es una medida de la *calidad* de la reputación de tu personaje, sino sobre su cantidad. Su calidad se mide con el sistema de rasgos de personalidad y pasiones. Un caballero glorioso podría caminar orgulloso, respetado por encima de otros caballeros, pero incluso así podría ser despreciado por sus hechos cobardes o traicioneros. El Rey Mark de Cornualles es un excelente ejemplo de este tipo de personaje.

Es importante que los jugadores entiendan que, ya que la Gloria no mide la reputación, sino el estatus, muchos caballeros malvados con éxito pueden llegar a alcanzar la misma Gloria que los caballeros gentiles. Los caballeros malvados pierden reputación por sus viles actos, pero no Gloria.

Consulta también la pasión de Honor en el Capítulo 4.

CONSEGUIR GLORIA

Los personajes pueden conseguir Gloria de muchas formas diferentes, por lo que los jugadores pueden escoger caminos hacia la Gloria totalmente distintos para sus personajes. Esto promueve la interpretación y permite que los personajes no sean todos iguales y que no tengan la necesidad de competir por las mismas recompensas.

Cualquier acontecimiento dramático que suceda en el juego ofrece una recompensa de Gloria potencial. Sin embargo, los acontecimientos mundanos o rutinarios rara vez ofrecen la oportunidad de conseguir Gloria. A veces, la simple participación como espectador en un acontecimiento importante es suficiente, pero por lo general se necesitan realizar acciones con éxito para conseguir Gloria.

Casi cualquier acción que realice un caballero ambicioso puede generar Gloria. Los ejemplos de acontecimientos que proporcionan Gloria incluyen derrotar a un enemigo en combate personal, casarse, ser nombrado señor, exhibir con éxito una habilidad en la corte, gastar una gran cantidad de dinero o encontrar la solución a un extraño acertijo mágico.

La Gloria se puede ganar por acontecimientos que suceden fuera del juego, sin la atención o interacción directa del personaje. Poseer tierras y castillos, por ejemplo, proporciona Gloria a un personaje cada año. La fama y la reputación también proporcionan Gloria de forma anual.

Ya que la sociedad se preocupa por el comportamiento de las personas además de por su valentía o sus habilidades de combate, se puede ganar Gloria también por mostrar una gran pasión y por seguir fielmente un ideal caballeresco, romántico o religioso.

A continuación se habla modos específicos de ganar Gloria. *La Gloria, una vez conseguida, no se puede perder.*

¿QUIÉN PUEDE GANAR GLORIA?

Cualquier noble, desde el Alto Rey hasta un escudero, puede ganar Gloria. Además, dos personajes cualesquiera ganarán la misma cantidad de Gloria por realizar la misma acción. Sin embargo, los caballeros y los nobles de más alto rango son muy celosos de sus prerrogativas: solo ellos pueden llevar a cabo acciones reservadas a los caballeros. A los escuderos, los sargentos y otros personajes por debajo del rango de caballero se les suele negar la oportunidad de ganar Gloria. Así debe ser si se quiere que el juego se mantenga fiel a sus fuentes originales.

La mayoría de las situaciones cortesanas que pueden otorgar Gloria están por ello fuera del alcance de los personajes que no sean caballeros. Por ejemplo, los banquetes y los torneos se organizan solo para los caballeros y sus damas. Se espera que los escuderos sirvan humildemente, no que bailen con las damas o muestren sus habilidades ante la corte.

En las aventuras, todos los escuderos y sargentos deben estar bajo el mando de un caballero, ya sea un caballero jugador o un caballero no jugador. Como principales guerreros, se espera que los caballeros se ocupen de lo más duro del combate, mientras que los escuderos les ayudan llevándoles lanzas y caballos, aplicando primeros auxilios y puede que combatiendo con soldados de infantería y demás chusma. Se espera que los escuderos y los sargentos luchen cuando el combate no es caballeresco o cuando los caballeros pidan ayuda, y en ningún otro momento.

En muchos casos, solo luchan los caballeros, por lo que conseguirán toda la Gloria. Durante un combate, un escudero o sargento que se ponga a luchar (sin permiso) codo con codo con un caballero para conseguir parte de la Gloria, puede ser declarado proscrito o simplemente se le puede dar muerte de inmediato. En momentos alejados del combate, un sargento o escudero insolente o presuntuoso puede ser expulsado de la sala o, si se resiste, ser arrojado a una mazmorra. Los directores de juego deben hacer cumplir estas ideas para mantener la autenticidad del juego.

GLORIA Y CALIDAD

Cuando un personaje comienza a acumular Gloria, es inevitable que el jugador quiera saber en qué lugar se sitúa su personaje en relación al resto de caballeros famosos del reino. La siguiente tabla responde a esta pregunta de forma general y define los distintos rangos de Gloria para todos los personajes, tanto de los jugadores como del director de juego.

Gloria	Calidad del caballero
1-999	Escudero
1000	Caballero
2000	Caballero Respetado
4000	Caballero Notable
8000	Caballero Famoso
16 000	Caballero Excepcional
32 000	Caballero Legendario

Los jugadores deben marcarse objetivos realistas y no esperar que el director de juego deje que sus personajes sean famosos

COMPARANDO GLORIA

Sir Tristán, viajando de incógnito, se aloja en el castillo de un señor amistoso. Su anfitrión y él hablan sobre qué caballeros están entre los mejores del reino (es decir, quienes son los más gloriosos). Tristán defiende con vigor sus opiniones, excepto cuando se menciona a cierto caballero.

Volvamos ahora con sir Tristán, que le preguntó al caballero, su anfitrión, si últimamente había visto a algún caballero aventurero.

— Señor — dijo este —, la noche pasada se alojó aquí conmigo Héctor de Maris y una damisela con él y esta damisela me contó que él era el mejor caballero del mundo.

— Tal cosa no es así — dijo sir Tristán — ya que conozco a mejores caballeros de su propia sangre y el primero es sir Lancelot du Lac, llamadlo el mejor caballero, y sir Bors de Ganis, sir Bleobris, sir Blamore de Ganis y sir Gaheris.

— No — dijo su anfitrión —, sir Gawain es mejor caballero que él.

— Tal cosa no es así — dijo Tristán —, ya que yo me he encontrado con ambos y hallo que sir Gaheris es mejor caballero y de sir Lamorak yo digo que es tan bueno como cualquier otro, excepto sir Lancelot.

— ¿Por qué no nombráis a sir Tristán? — dijo su anfitrión —. Pues lo considero mejor que ninguno de ellos.

— No conozco a sir Tristán — dijo Tristrán.

Malory IX, 43

Nota sobre rasgos de personalidad: Si fuera un personaje jugador de **Pendragón**, sir Tristán hubiera ganado una marca en Modesto por su modestia, ya que, especialmente al estar viajando disfrazado, podría haber ensalzado a «sir Tristán» con énfasis.

famosos después de solo unas pocas aventuras. Únicamente los personajes que han superado decenas de aventuras pueden esperar llegar a ser caballeros excepcionales. Un caballero errante muy activo y muy exitoso no conseguirá más de 100 o 200 puntos de Gloria por aventura, y quizá otros 100 al final del año por mantener sus ideales y perseguir sus pasiones.

RECOMPENSAS DE GLORIA

Pendragón es un juego social y la Gloria representa el respeto entre iguales, no algo tangible como el oro. Por ello, en gran parte, la Gloria depende de las reacciones del director de juego y del resto de jugadores ante tu interpretación. Esta sección ofrece guías, pero no reglas absolutas, para conseguir Gloria.

Si impresionas a alguien con las acciones de tu personaje, es muy probable que consigas algo de Gloria. Si tus acciones durante el juego son vulgares y poco inspiradas, o si te apoyas en un



compañero poderoso para conseguir atención y éxito, deberías esperar obtener menos Gloria de lo normal por tus acciones.

Muchos de los éxitos que se logren en el juego no proporcionan Gloria y aquellos que normalmente sí lo hacen, proporcionan Gloria *normal* (ver a continuación) al personaje. Sin embargo, los momentos culminantes en la carrera de un personaje, como su ceremonia de investidura, son eventos extraordinarios. Las pocas ocasiones en las que se puede ganar más de 1000 puntos de Gloria son siempre únicas y mortíferas (como la batalla de la Colina de Badon, por ejemplo).

Como director de juego puedes sentirte tentado de otorgar demasiada Gloria en momentos dramáticos y emocionantes. Haz todo lo posible por ceñirte a estas guías, pues una vez que se sienta un mal precedente, todos los jugadores esperarán altas cantidades de Gloria similares en las siguientes partidas. La «inflación de Gloria» puede arruinar rápidamente una campaña.

En primer lugar decide la categoría apropiada de un acontecimiento: *mundano, mínimo, normal, heroico o extraordinario*. En algunas situaciones pueden ocurrir sucesos importantes, pero no ganarse ningún punto de Gloria. Esto sucede cuando la acción, aunque tenga éxito, es deshonrosa.

Tabla 5-1: Recompensas básicas de Gloria

Logro	Gloria ganada
Mundano	0
Mínimo	1
Normal (por defecto)	10
Heroico	100
Extraordinario	1000

Mundano: Algunas acciones no son destacables en el juego y no proporcionan Gloria. Por ejemplo, un caballero no recibe Gloria simplemente por desenvainar su arma, no importa lo impresionante que sea el movimiento.

A veces un acto no merece puntos de Gloria, pero ciertos efectos colaterales de la acción podrían generar gran Gloria. Por ejemplo, cuando sir Balin decapita a la Dama del Lago en la corte del Rey Arturo, no recibe ningún punto de Gloria por el asesinato porque, al ofender la hospitalidad del rey, comete un acto de traición deshonorable.

Sin embargo, bien podría ganar puntos de Gloria por obtener un éxito tan dramático y violento con su habilidad de Espada (matar a un enemigo de un solo golpe), por su éxito crítico en su tirada de Amor (familia) y por su otro éxito crítico en su pasión Odio (Dama del Lago).

Mínimo: La Gloria mínima que puede ganar un personaje por un acto significativo es un punto. Matar a una serpiente podría valer un punto de Gloria si las circunstancias son apropiadas. En la mayoría de los casos, sin embargo, si un acontecimiento es merecedor de Gloria, el jugador debería conseguir más de un punto.

Si el director de juego divide puntos de Gloria entre un grupo, y cada individuo debería recibir menos de un punto

debido a una división estricta de los puntos disponibles, cada individuo recibe un punto.

Normal: La cantidad normal de Gloria que debería otorgarse por realizar una acción significativa es de diez puntos. La mayoría de las acciones del juego que merecen halagos deberían proporcionar diez puntos de Gloria. Aquí se podrían incluir acciones como derrotar a un bandido, dar un discurso o un acto de valor.

El director de juego debería otorgar por defecto diez puntos de Gloria siempre que no esté seguro de cuánto conceder o siempre que parezca posible que surja una discusión al respecto. Los directores de juego pueden premiar a aquellos que interpreten muy bien a sus personajes con diez puntos de Gloria (por acción) como bonificación por su buena actuación y escoger opciones creíbles.

Heroico: La mayoría de los actos heroicos o importantes deberían otorgar 100 puntos de Gloria. En base a esto, un acontecimiento heroico es un orden de magnitud más significativo que un acontecimiento normal. Ten en cuenta que 100 puntos de Gloria es una cantidad sustancial por una única acción. Aun así, algunas acciones heroicas pueden proporcionar hasta 250 o 500 puntos de Gloria.

Los siguientes acontecimientos o acciones se consideran «heroicos» (ten en cuenta las recompensas de Gloria sugeridas entre paréntesis para cada acción):

- ✦ Comportarse de acuerdo a todas las virtudes religiosas durante un año (100).
- ✦ Ser el campeón de un torneo pequeño (100).
- ✦ Ser el Gran Campeón de un torneo mediano o grande (250).
- ✦ Luchar con éxito durante ocho rondas en una batalla mediana (250).
- ✦ Luchar con éxito durante ocho rondas en una batalla grande (400).

Extraordinario: Para una acción o acontecimiento que signifique una oportunidad única en la vida, 100 puntos de Gloria claramente no son suficientes. Estos acontecimientos extraordinarios otorgan 1000 puntos de Gloria, un orden de magnitud por encima de un acto heroico. Las aventuras que proporcionan oportunidades para conseguir Gloria extraordinaria son muy raras. Solo algo increíble, una acción increíblemente heroica y exitosa o una ritual único, mágico y sagrado se califican como extraordinarios. Quizá una aventura de cada veinte, como mucho, podría proporcionar este tipo de oportunidad. Tales aventuras deben suponer un gran riesgo o exigir una gran interpretación por parte de los jugadores.

Por ejemplo, derrotar a un monstruo extraordinario como un enorme draco escupecueño (uno con estadísticas más fuertes que el del Apéndice 2) podría otorgar 1000 puntos si el director de juego lo considera apropiado. Por supuesto, estas criaturas son muy raras y deberían poder matar con facilidad a la mayoría de caballeros lo suficientemente imprudentes como para enfrentarse a ellas en solitario.

Las aventuras que implican tareas cruciales para el reino, como rescatar a la Reina Ginebra, podrían otorgar Gloria extraordinaria si se completaran con éxito. Sin embargo, solo se considerará a los caballeros famosos (que ya tienen 8000 de Gloria o más) y que el Rey Arturo conozca personalmente como candidatos para participar en este tipo de acontecimientos importantes: este tipo de aventuras son competencia de los caballeros de la Mesa Redonda. Hasta que no logren alcanzar una gran fama, los caballeros jugadores tendrán que acostumbrarse a realizar tareas de menos importancia.

El hecho de que por lo general se necesita a un grupo de caballeros para realizar estas grandes acciones (a menos que el caballero sea de la valía de sir Lancelot) significa que pocos llegarán a ganar 1000 puntos de Gloria por completar con éxito una de estas aventuras.

Existen unos pocos actos no relacionados con aventuras que pueden proporcionar Gloria extraordinaria y cada uno de ellos, salvo uno, solo pueden suceder una vez en la vida de un caballero:

- + Ser nombrado caballero.
- + Ser nombrado rey.
- + Casarse (esta es la única excepción a este tipo de eventos que pueden otorgar gloria una única vez en la vida de un caballero).
- + Morir de forma heroica en batalla.
- + Unirse a la Mesa Redonda.
- + Participar en la Gran Misa del Santo Grial.

GLORIA ADICIONAL

En ocasiones la naturaleza o las circunstancias de una hazaña garantizan una bonificación a la Gloria ganada. Tanto los directores de juego como los jugadores deberían estar atentos para identificar situaciones inusuales, éxitos desesperados, soluciones emocionantes o incidentes dramáticos que podrían otorgar una bonificación.

Algunas razones para dar Gloria extra podrían incluir:

- + Tener éxito en desventaja numérica (superior a 3:1): Añade 100 puntos por caballero.
- + Testigo extraordinario del acontecimiento: Añade 25 por un gran noble (conde o duque), 50 por un caballero de la Mesa Redonda, 100 por tu propio señor y 150 por el Alto Rey o la Reina.
- + Ayudar a un héroe famoso (por ejemplo, a un caballero de la Mesa Redonda): Añade 100 puntos de Gloria.
- + Estilo y espectáculo extraordinario: Añade 10.
- + Hacer reír a carcajadas al director de juego: Añade 10.

RECOMPENSAS DE GLORIA A GRUPOS

A menudo es un individuo solitario quien consigue Gloria, pero este no es siempre el caso. Muchas veces los personajes jugadores cooperan para lograr alguna tarea u objetivo. En este caso, el director de juego divide la recompensa de Gloria entre varios personajes cuando esté claro que el éxito se debe

a la intervención de más de un individuo. Por ejemplo, si cinco personajes cooperan para derrotar a un grupo de bandidos, cada uno de los cinco se lleva parte del mérito.

El director de juego siempre es quien determina cómo se divide esta Gloria. Lo normal es que la Gloria se divida a partes iguales entre todos los participantes, quizá con una pequeña porción extra como recompensa para alguien en particular que mostró un comportamiento heroico. Sin embargo, el director de juego puede decidir otorgar la mayor parte de la Gloria a un solo participante, en lugar de darle algunos puntos adicionales, de modo que el resto solo reciba una pequeña recompensa. Un director de juego sabio siempre consulta estos asuntos con los jugadores, pero una vez toma una decisión, su palabra es definitiva.

Si un jugador lo desea, puede regalar la parte de Gloria que le corresponde a otro personaje. Hay precedentes de este comportamiento en la literatura artúrica. Sir Lancelot, por ejemplo, a veces otorga el crédito de sus acciones a otros caballeros. El director de juego debería recompensar a los personajes que hagan esto con una marca de experiencia en Generoso o Modesto (consulta la sección «Obtener experiencia» en este mismo capítulo para saber más sobre las marcas de experiencia en rasgos de personalidad).

GLORIA ESPECIAL

En la siguiente sección se indican los principales tipos de acciones o comportamientos a partir de los cuales se puede conseguir Gloria. Para cada una de estas categorías se sugieren cantidades específicas de Gloria, pero deberían tomarse como guías, no como reglas inflexibles.

No obstante, el director de juego debería ser cuidadoso a la hora de añadir nuevos elementos a las listas, especialmente si estos no parecen encajar claramente en alguna de las siguientes categorías, ya que no todo lo que haga un personaje debería merecer Gloria.

COMBATE INDIVIDUAL

Los caballeros son ante todo guerreros y su fama aumenta sobre todo a través del combate, ya sea contra bandidos, monstruos, soldados u otros caballeros valerosos. La lógica básica es muy simple: cuanto más terrible o importante sea el enemigo al que derrota el caballero, mayor es la Gloria.

Si el perdedor tenía una ventaja inusual en combate, como un enorme valor de daño, un escudo mágico o la inspiración de una pasión, el ganador debería obtener más Gloria, ya que el riesgo fue mayor. Para las criaturas se sigue el mismo razonamiento que para los oponentes humanos: una criatura con un poder o atributo inusual otorga Gloria adicional al ganador. Del mismo modo, si el enemigo derrotado tiene su propia puntuación de Gloria, o una característica significativa más allá de una simple habilidad de combate, entonces la Gloria del ganador debería ser mayor. Así, un caballero viejo pero famoso podría dar más Gloria al derrotarlo que un bandido con las mismas habilidades y equipo.

En el Apéndice 2 se ofrecen las estadísticas de muchos tipos de enemigos, tanto humanos como criaturas de todo tipo, así como la Gloria que se gana por derrotarlos. El director de

juego debe decidir la Gloria extra que proporciona una criatura con atributos o capacidades diferentes a las habituales. Asimismo, en situaciones importantes o de extremo peligro, o en combates que tengan lugar en la corte de un noble famoso o en el campo de torneos, se puede otorgar una cantidad de Gloria mayor al vencedor, según decida el director de juego.

El combate mortal contra otro caballero es el desafío supremo y por ello debe proporcionar una gran Gloria. Sin embargo, en **Pendragón** el combate entre caballeros se inicia a menudo «por amor» (a la lucha). Este tipo de lucha se lleva a cabo normalmente con una o más restricciones comunes que reducen la posibilidad de causar amputaciones o heridas fatales. El combate se resuelve con algún suceso menor, como un Derribo, en lugar de con la rendición o la muerte del perdedor.

Considera que una «derrota» significa que el enemigo se ha rendido o ha sido capturado, incapacitado o muerto. Si se frustran los planes de un enemigo pero este escapa, no se gana Gloria por su derrota (pero consulta «Realizar tareas con éxito»).

Ten en cuenta que si varios caballeros cooperan para derrotar a un enemigo, la Gloria se divide a partes iguales entre todos ellos. Si el combate tuvo lugar sin la intención de matar (como por ejemplo, un duelo que dura hasta que el primer caballero caiga al suelo o a primera sangre), la Gloria debería reducirse a una décima parte del valor normal.

Ejemplo de Gloria por combate: El joven sir Ambrut justa con un caballero que ha encontrado en un vado de un río. Ambrut es un caballero joven en su primer año de aventuras, con solo 1100 puntos de Gloria. Ambrut pierde la justa, por lo que el otro caballero gana los 50 puntos de Gloria habituales por vencer a un caballero normal (consulta la tabla de Ejemplos de Gloria al final del libro). Sin embargo, ya que la justa fue «por amor», el caballero recibe solo una décima parte de 50, es decir, 5 puntos de Gloria.

MATRIMONIO

El matrimonio concede Gloria a ambos cónyuges. Cada uno de ellos adquiere un número de puntos de Gloria igual a los que posee en ese momento su consorte, hasta un máximo de 1000. A partir de entonces, cada uno consigue Gloria de forma individual.

Si el cónyuge de un personaje muere y este vuelve a casarse más adelante, él o ella podría volver a obtener Gloria de su nueva pareja del modo normal.

ACCIONES AJENAS AL COMBATE

El director de juego debería conceder Gloria por cualquier acción caballeresca o dramática que destaque durante el juego, como un acto de gran generosidad o coraje, o una actuación notable tocando el arpa durante un banquete. Normalmente conseguir la recompensa implica tener éxito en una tirada, pero no siempre.

Habilidades, rasgos y pasiones: Si el director de juego considera que es apropiado, un personaje que tiene éxito en una tirada de característica, habilidad, rasgo o pasión durante una circunstancia cortesana o pública, puede ganar una Gloria igual al número obtenido en la tirada (un valor entre 1 y

20). Recuerda que cualquier éxito crítico se considera como un resultado de 20 (consulta la página 115 para tener más información sobre las tiradas de dado y los éxitos).

Una acción de no-combate que tenga una gran importancia para una aventura puede otorgar Gloria igual al doble o más del valor obtenido en el dado, a elección del director de juego. En la corte del Rey Arturo, un éxito podría otorgar cinco veces el valor obtenido en el dado. Sin embargo, cinco es el máximo multiplicador posible y no debería usarse excepto en situaciones extremadamente dramáticas o complicadas (en estos casos quizá recompensar con 100 puntos de Gloria por una acción heroica puede ser mucho más simple y rápido).

Se puede ganar Gloria por acciones caballerescas incluso sin realizar una tirada. Por ejemplo, un jugador puede declarar que su personaje va a realizar un acto de gran generosidad. Mientras sea algo coherente con el comportamiento habitual del personaje y su reputación, no es necesario realizar una tirada. Por supuesto, en tales casos el director de juego no tendrá un número inicial de puntos que otorgar. Normalmente debería otorgar 10 puntos de Gloria, la cantidad normal o, si la acción fue heroica, 100 puntos.

No se recibe Gloria simplemente por tener valores elevados en rasgos, pasiones o habilidades.

Honores y títulos: Asimismo, se gana Gloria por recibir honores importantes para un caballero y su sociedad. Ser armado caballero, unirse a la Mesa Redonda y celebrar la Gran Misa del Santo Grial son ejemplos de este tipo de honor, pero trataremos sobre ellos en otro apartado.

Esta Gloria, que se obtiene una vez en la vida, se recibe al final del año.

Honor o rango obtenido	Gloria
Caballero abanderado	100
Caballero vasallo	50
Compañero de Arturo	100
Conde	350
Duque	750
Oficial de un conde	35
Oficial de un duque	75
Oficial de un rey	100
Oficial del Pendragón	250
Rey	1000

Si un personaje recupera un título después de haberlo perdido por cualquier razón, no se vuelve a conseguir Gloria.

Consulta el Capítulo 7 para obtener más información sobre los diversos títulos nobles y sus repercusiones.

Gastos notables: Por regla general, el gasto de 1 £ o más (ya sea al comprar objetos para uno mismo o regalos para otras personas) también produce Gloria para el comprador. Por cada libra hasta un máximo de 100, el comprador gana un punto de Gloria por libra gastada. A partir de ahí, por cada 10 £ gana un punto adicional. Así, un regalo de 120 £ supondría 102 puntos de Gloria.

Patrocinar un torneo: Esta Gloria se otorga por cada torneo que se organice y se recibe al final del año en el que el torneo tiene lugar.

Tamaño del torneo	Gloria*
Local	50
Comarcal	100
Regional	200
Real	300

*Consulta el Apéndice 5 para obtener más información sobre los torneos.

Ejemplo de Gloria ajena al combate: Sir Ambrut se embarca en una azarosa aventura mágica a finales de su primer año como caballero. En ella alguien debe soportar ser mordido por una pantera antes de que el grupo pueda atravesar la puerta que está protegiendo la siniestra bestia. Todos los caballeros aventureros intentan realizar una tirada de Valiente, pero o los jugadores tienen mala suerte, o sus personajes están impresionados por la apariencia cruel de la pantera, y solo sir Ambrut tiene éxito. Da un paso adelante, presentando su brazo desnudo ante las babeantes fauces y recibe diez puntos de Gloria por su heroica y abnegada acción. Si la acción hubiera sido crucial para la historia o si sir Ambrut hubiera sufrido terribles efectos a causa de la mordedura, podría haber obtenido 100 puntos de Gloria por su heroísmo.

PARTICIPACIÓN EN ACONTECIMIENTOS IMPORTANTES

Los grandes acontecimientos como torneos, batallas y ceremonias feudales o religiosas forman parte del corazón del juego. Solo por participar en estos emocionantes acontecimientos se puede obtener una cantidad Gloria basada en la importancia del evento. Ten en cuenta que para poder recibir tales honores puede ser necesario llevar a cabo con éxito muchas acciones.

Batallas: La Gloria por participar en una batalla depende de lo bien que luchen tanto el personaje como el ejército. La Gloria se consigue en cada una de las rondas de batalla y depende del tamaño de la misma, ajustada en base a ciertos factores. Consulta el Apéndice 4 para obtener más información sobre las batallas y sobre la Gloria que estas producen.

Torneos: La Gloria en los torneos se gana normalmente gracias a los combates individuales, como se ha descrito anteriormente. No obstante, se recibe una pequeña cantidad simplemente por participar en ellos y se puede conseguir una gran suma si se gana uno de los dos principales eventos, la justa o la melé.

Tamaño del torneo	Gloria*
Local	50
Comarcal	100
Regional	200
Regio	300

*Esta cantidad es la que consigue el campeón de la justa y el de la melé, el resto de participantes del torneo reciben una décima parte de esta cantidad.

Consulta el Apéndice 5 para tener más información sobre los torneos.

Tareas o búsquedas que tienen éxito: Los miembros de un grupo de aventureros o de personas embarcadas en una búsqueda reciben Gloria cuando completan con éxito su misión (*nota:* un escenario o aventura puede requerir completar varias tareas distintas como parte de su resolución). La Gloria por tareas se debería conceder cuando una tarea es importante para una aventura, siempre que esta ofrezca algún desafío. El escenario no incluye obligatoriamente tiradas o pruebas, y no es necesario que se mate o derrote a ningún enemigo.

La Gloria concedida por completar con éxito una tarea puede ser un complemento a la Gloria adicional que se gana al derrotar enemigos, participar en acontecimientos importantes, etc. Si a un caballero se le ordena que mate a un famoso ogro, obtendría Gloria por derrotar a un enemigo y Gloria por completar una tarea.

Asumiendo que un grupo coopera y realiza una contribución similar al éxito del grupo, cada participante recibe una parte equivalente de la Gloria total. El director de juego debería reducir o eliminar la parte de Gloria de cualquier personaje que haya ralentizado a sus compañeros o que haya permanecido al margen de la acción.

Importancia de la tarea	Gloria
Trivial (por ejemplo, salvar a una dama del ataque de un lobo)	1
Normal (por ejemplo, llevar un mensaje a través de un territorio desconocido)	10
Heroica (por ejemplo, liberar a unos prisioneros de una tribu de gigantes o llevar un mensaje a través de un lugar muy peligroso)	100
Encomiable (por ejemplo, liderar a un pequeño ejército para repeler a una horda de incursores irlandeses)	250
Extraordinaria (por ejemplo, rescatar a la Reina Ginebra de sus secuestradores)	1000

Ejemplo de Gloria por participación: Sir Ambrut y su señor sir Yvane entran en una capilla donde un sacerdote vestido completamente de blanco cura mágicamente a Ambrut de una terrible herida producida por el mordisco de una pantera. Ambos caballeros reciben diez puntos de Gloria simplemente por ser testigos de tan milagroso acontecimiento.

GLORIA PASIVA

Se puede ganar Gloria sin tener que realizar ninguna acción. En lugar de ello, la recompensa de Gloria simplemente se calcula y recolecta durante la Fase de Invierno del juego.

Calidad de vida: Esta Gloria se recibe una vez al año. La cantidad de Gloria es igual a la cantidad de dinero extra que un caballero gasta en su mantenimiento (ver Capítulo 8).

Poseiones, tierras y castillos: La Gloria por las tierras es igual a los ingresos anuales estándar que generan, por cada libra se consigue un punto de Gloria (1 £ = 1 punto de Gloria). Los castillos otorgan un punto de Gloria por cada punto de VD (valor de defensa) que posean (1 VD = 1 punto de

Gloria). La Gloria máxima que se puede obtener por ambos conceptos combinados es de 100 puntos al año.

Ideales: Mantener ciertos estándares de comportamiento proporciona Gloria. Cumplir cualquier requisito religioso proporciona 100 puntos de Gloria en la Fase de Invierno. Ser un caballero gentil también da 100 puntos.

Ejemplo de Gloria pasiva: Sir Eoric el Dorado es famoso por su total falta de cautela. En términos de juego, esto es igual a un valor de Temerario de 16. Sir Eoric gana 16 puntos de Gloria por su imprudencia cada año durante la Fase de Invierno, siempre que consiga mantener al menos un 16 en dicho rasgo.

RECOMPENSAS DE GLORIA

Un personaje con 1000 puntos de Gloria o más ha conseguido un considerable renombre y recibe ciertos beneficios y ventajas especiales por ello. El beneficio más obvio es mejorar el estatus, lo que puede ayudar al personaje en muchos sentidos. Además, una Gloria elevada afecta directamente a ciertas mecánicas de juego.

MODIFICADORES A LAS HABILIDADES

La Gloria no solo indica la notoriedad, sino también la importancia de un personaje y su estatus. En situaciones formales en las que los personajes interactúan, como en las cortes de los nobles, un gran estatus puede mejorar las capacidades de un personaje para influenciar o impresionar a otras personas. Normalmente el personaje debe tener una reputación respetable para conseguir esto: los caballeros malvados sin honor, incluso si son poderosos e influyentes, no suelen ser invitados a la corte.

Solo las habilidades que no sean de combate, como Coquetear, Cantar u Oratoria, pueden beneficiarse por una Gloria elevada en este sentido. La razón es que los personajes con gran Gloria tienen muchas más posibilidades de recibir atención y halagos y menos probabilidades de ser juzgados duramente si su actuación es mediocre.

Si el director de juego lo aprueba, un personaje puede ganar un modificador de hasta +1 por cada 1000 puntos de Gloria a la habilidad que esté usando. Así, un personaje con 8200 puntos de Gloria podría conseguir un modificador máximo de hasta +8 a una habilidad cortesana. Los jugadores siempre pueden solicitar este tipo de bonificación a las habilidades cortesanas, pero será el director de juego quien decida cuál será la bonificación que realmente recibe el personaje.

Ejemplo de modificador a la habilidad: Sir Yvane (Gloria 4500) desea impresionar a una dama usando su encanto e ingenio. Yvane usa su habilidad de Coquetear y su jugador solicita un modificador en base a la impresionante Gloria de su personaje. El director de juego está de acuerdo, pero sabe que esta dama en concreto no se siente especialmente impresionada por la Gloria de Yvane (le interesan mucho más su dinero y su apariencia) por lo que sir Yvane gana únicamente un modificador de +1 a Coquetear en esta situación, aunque su Gloria podría permitirle un modificador de hasta +5.

PUNTOS DE BONIFICACIÓN

Los personajes con 1000 puntos o más de Gloria consiguen beneficios tangibles por su estatus: por cada 1000 puntos de

Gloria, un personaje puede añadir un punto de bonificación a cualquier rasgo de personalidad, pasión, característica o habilidad durante la Fase de Invierno. Los puntos de bonificación podrían permitir a los personajes romper ciertas reglas de juego y pueden otorgar puntuaciones heroicas a los personajes que ya tengan valores de habilidad elevados. Esta rotura de las reglas se puede manifestar de dos modos.

En primer lugar, los puntos de bonificación permiten aumentar los valores de los atributos incluso cuando estas ya están en el máximo correspondiente a la cultura del personaje y aunque su edad sea superior a 35. De este modo pueden existir caballeros excepcionales con características que tengan un valor de 25 o más.

En segundo lugar, los puntos de bonificación permiten que cualquier atributo (característica, rasgo de personalidad, pasión o habilidad) aumente sin límite, sin necesidad de que el personaje tenga que asignar puntos de entrenamiento o que tenga que tener éxito en una tirada de experiencia (ver «Fase de Invierno»).

Una vez asignados los puntos de bonificación, estos no se distinguen del resto de puntos normales. No se pueden volver a perder, aunque sí sus resultados. Por ejemplo, un atributo que haya aumentado con un punto de bonificación puede volver a bajar debido al envejecimiento.

POSICIÓN SOCIAL

Las siguientes reglas indican los modos habituales en los que la posición social y el prestigio derivados de la Gloria se traducen en términos de juego. Tanto los jugadores como el director de juego deberían estar atentos a otros modos en los que se puede mostrar la Gloria en una historia. La Gloria debería ser un motivo de orgullo y puede ser una excelente base para la interpretación.

Mayor reconocimiento: Los individuos gloriosos son muy conocidos en las tierras de Britania. Cada 1000 puntos de Gloria se añade un punto a las posibilidades de un caballero de ser identificado con las habilidades de Reconocer y Heráldica (consulta «Habilidades» en el Capítulo 4).

Precedencia de personajes: Cuando los personajes se encuentran en una situación social entre personas gentiles, el personaje con mayor Gloria tiene precedencia sobre aquellos que tienen un rango similar. Los títulos siguen manteniendo su precedencia, por supuesto, por lo que un rey u otro señor es poco probable que se inclinen ante un caballero ordinario, sin importar cuánta Gloria tenga.

En situaciones en las que se deban realizar gestas marciales, es privilegio de los mejores el realizar el primer intento. En situaciones sociales, «precedencia» significa que la persona con menor rango va primero. Por ejemplo, cuando se entra a una fiesta, los personajes con una posición social menor van primero y la persona con mayor rango entra la última.

Ejemplo de precedencia: Cuatro caballeros se están preparando para entrar en un misterioso castillo en ruinas. Las leyes de la cortesía y la caballería gentil le otorgan al caballero con más Gloria el derecho a entrar primero. Si solo hay un enemigo que derrotar dentro del castillo, tendrá la ocasión de luchar primero y conseguir toda la Gloria para él.

CÓMO ANOTAR LA GLORIA

La Gloria de un personaje puede aumentar muchas veces a lo largo de su carrera. El jugador debe mantener un registro cuidadoso de cada recompensa importante. Parte de la diversión del juego consiste en mirar atrás con orgullo y recordar las aventuras, torneos y batallas en las que ha participado tu personaje.

La Gloria debe anotarse en la hoja de personaje, escribiéndola en el cuadro «Gloria en esta partida» tan pronto como se obtenga. Normalmente al final de la partida habrá pasado un año o más de tiempo de juego. En la parte trasera de la hoja de personaje hay una gran sección llamada «Historia personal», en la que deberías anotar los hechos más importantes que proporcionaron Gloria en la aventura, con el año claramente indicado en su espacio correspondiente.

Ejemplo de anotación de Gloria: En el año de juego 532, su segundo año de aventuras, sir Ambrut participa en una aventura en la que sus camaradas y él acaban con un poderoso grupo de caballeros feéricos en un castillo. El título que el director de juego le da a la aventura es «La Torre Oscura». Ese mismo año, mientras viaja, sir Ambrut mata a un león en un incidente sin relación con la historia principal.

Al final del año, durante el cual Ambrut ganó otros 45 puntos de diversos modos, el director de juego anuncia que todos los participantes ganan 100 puntos de Gloria por haber solucionado la aventura de forma exitosa e inteligente, ya que considera que en general fue *heroica* por su significado y drama. El director de juego recompensa también a Ambrut por haber derrotado él solo al león (una hazaña remarkable).

El jugador de sir Ambrut anota dos entradas en la parte posterior de su hoja de personaje:

Año	Acontecimiento importante	Nueva	Total
532	La Torre Oscura	45+100	1355
532	Mató a un león él solo	250	1605

En años posteriores, sir Ambrut podrá volver a leer con placer la crónica de sus éxitos y su valentía. Cuando alguien pregunte: «¿Qué hazañas famosas has realizado?», el jugador de Ambrut podrá consultar la parte trasera de su hoja de personaje y responder con precisión.

Fase de Invierno

El invierno es el momento en el que los personajes descansan, se recuperan y mejoran. Durante este tiempo, los caballeros entrenan, persiguen objetivos románticos y cotillean. En términos de juego, los jugadores actualizan sus personajes.

Aunque la mayoría de la actividad militar se detiene en invierno, las personas siguen activas y se reúnen para celebrar banquetes y días sagrados. Estas reuniones tienen una gran importancia, los señores suelen convocar a sus vasallos para que festejen con él en su castillo o viajan a través de la nieve para visitar a cada uno de ellos en sus propias posesiones.

Por ello, la mayoría del invierno se invierte en escenarios sociales, si es que se hace algo. El director de juego puede querer dirigir escenarios más típicos durante el invierno, sin embargo, si lo hace, tendrá que decidir si ese año existirán las oportunidades normales de entrenamiento o si se perderán debido a que los personajes se dedican a otras actividades.

EL AÑO CORTESANO

Los directores de juego pueden querer usar las siguientes estructuras como ayuda para dar forma a sus campañas. Este formato les da muchas oportunidades para usar habilidades cortesanas, así como habilidades de combate.

EL BANQUETE DE PASCUA (CORTE DE PRIMAVERA)

Mientras nacen las flores y los cultivos comienzan a brotar en los campos, los caballeros viajan a la corte de su señor para informarse de cómo han pasado el invierno sus amigos y sus enemigos y también para saber qué tareas se les presentan en la temporada que empieza.

PENTECOSTÉS

Cada Pentecostés, tras ascender al trono, el Rey Arturo celebra un gran banquete en Camelot donde espera que todos los caballeros de la Mesa Redonda se presenten para informar sobre las hazañas realizadas durante el año anterior. Muchas personas viajan hasta la corte para presenciar esta reunión. Es el momento idóneo para que los personajes visiten la corte y establezcan contactos con los grandes señores y caballeros de la corte del Alto Rey.

AVENTURAS DE VERANO

Durante el verano los personajes salen de sus casas para llevar a cabo sus labores de caballeros. Los caballeros jugadores pueden tener que realizar tareas normales para su señor, pero es más probable que salgan de aventuras. Pueden visitar las cortes de otros señores e incluso viajar a tierras extranjeras.

COSECHA

Los caballeros se retiran al castillo de su señor o, si son caballeros vasallos, a sus propios señoríos para supervisar la cosecha (este es el momento en el que se calculan los ingresos de los señoríos, como se explica a continuación). Después se retiran a pasar el invierno con sus familias.

FASE DE INVIERNO

Además de las actividades normales de la Fase de Invierno, los caballeros visitan la corte de su señor a mitad de invierno y quizás a otros amigos y aliados para las fiestas de Navidad y para otras festividades propias de esta estación. Es posible recibir visitas de otras personas. Los caballeros mantenidos reciben su estipendio anual.

Esta es una buena oportunidad para que los caballeros se codeen con su señor, con su familia y con el resto de la corte.

La Fase de Invierno se formaliza en estos pasos, que deben llevarse a cabo en el orden indicado:

1. Realiza aventuras en solitario (si corresponde).
2. Tira experiencia (si corresponde).
3. Comprueba el envejecimiento.
4. Comprueba las circunstancias económicas.
5. Haz tiradas de Establo.
6. Haz tiradas de Familia.
7. Entrenamiento y práctica.
8. Suma la Gloria.
9. Añade las bonificaciones por Gloria (si corresponde).

PASO 1: AVENTURAS EN SOLITARIO

Tu personaje puede realizar una o más «aventuras en solitario» (ver Apéndice 3). Esto es particularmente importante si has estado ausente en una sesión de juego y tu personaje se ha perdido el último año de juego. Más adelante en la campaña, se pueden llevar a cabo romances en secreto, por lo que los caballeros románticos pueden desear utilizar este paso.

Consúltalo con el director de juego.

PASO 2: TIRA EXPERIENCIA

Los personajes pasan parte del invierno reflexionando sobre lo que ha sucedido en el año que acaba. Este proceso se simula con las «tiradas de experiencia». A lo largo de la partida que se ha jugado en verano, se han anotado las mejoras potenciales como marcas junto a las habilidades, pasiones y rasgos de personalidad (ver «Obtener experiencia»).

El proceso de una tirada de experiencia es el mismo sin importar qué se esté intentando aumentar una habilidad, una pasión o un rasgo de personalidad. Las características (FUE, DES, etc.) no se pueden aumentar de este modo. Tira 1d20 una vez por cada marca de experiencia que tengas en tu hoja de personaje. Si el número que obtengas es *mayor* que el valor actual, el personaje habrá aprendido de su experiencia y añadirá un punto a su valor. Si el valor ya era de 20 o más, una tirada de 20 sigue aumentándolo en un punto. De este modo, un personaje con un rasgo de personalidad de Orgulloso con una marca y un valor de 24 y que obtenga un 20 en su tirada de experiencia verá como su valor de Orgulloso sube a 25.

Este proceso se repite para cada marca de experiencia de la hoja de personaje. Cada habilidad puede obtener una única marca de experiencia al año, pero se pueden obtener marcas en todas las habilidades disponibles. El número de éxitos que se obtengan durante el juego no importa: solo se puede tener una marca de experiencia en cada habilidad. El jugador decide en qué orden realiza las tiradas de experiencia.

En caso de que tu escudero principal tenga marcas de experiencia, puedes realizar las tiradas normales para sus habilidades si lo deseas.

PASO 3: ENVEJECIMIENTO

Aumenta la edad de tu personaje en un año. En términos de juego, el envejecimiento tiene lugar durante la Fase de Invierno, sin importar la fecha de nacimiento exacta de tu personaje. Tu escudero también envejece en este momento y, al cumplir los 21 años, se reemplaza por otro de 15 años.

La edad termina retirando del juego incluso al caballero más poderoso, normalmente alrededor de los 50 años. Cuando cualquier característica, incluyendo APA, llega a tener un valor de 3 o menos, se considera que el personaje está prostrado en su cama y que no puede seguir participando en el juego. Un personaje en este estado no puede recibir Gloria adicional, a menos que existan circunstancias excepcionales, pero sigue envejeciendo con normalidad. Aún puede seguir dando órdenes (que probablemente serán ignoradas), dictar testamento, contar historias de sus aventuras o realizar otras acciones con el permiso del director de juego. Cuando cualquier atributo llega a 0, el personaje muere.

Proceso de envejecimiento: Todos los personajes con 35 años o más deben realizar una tirada en la Tabla 5-2: Envejecimiento todos los inviernos. El resultado final es una posible reducción en una o más de las características del personaje. Por ejemplo, en un año un personaje podría perder un punto de FUE y un punto de CON o dos puntos de TAM. Durante muchos años no se pierde ningún punto de característica, pero en el peor de los casos se pueden perder cuatro puntos en un solo año de envejecimiento.

Tira 2d6 y consulta la tabla para saber el número de características afectadas este año. El resultado de la Tabla 5-2 es el número de tiradas que debes realizar en la Tabla 5-3. Por ejemplo, si la primera tirada es un 4, debes realizar dos tiradas en la Tabla 5-3.

Tabla 5-2: Envejecimiento

Tirada 2d6	Número de características afectadas
2	4
3	3
4	2
5	1
6-8	0
9	1
10	2
11	3
12	4

Tirar en la tabla de Características Perdidas determinará qué valores de características se reducen en un punto, si es que se reduce alguna. Por ejemplo, si la Tabla 5-2 ha indicado que debes tirar tres veces en la siguiente tabla y las tres veces sacas un resultado de 2, entonces tu personaje pierde tres puntos de DES. Ten en cuenta que un resultado de 6 en la tabla de Características Perdidas indica que no se ha perdido ningún punto en esa tirada concreta.

Un personaje puede morir como consecuencia de realizar tiradas en esta tabla si los resultados obtenidos reducen alguna de sus características a 0.

Tabla 5-3: Características Perdidas

Tirada d6	Característica afectada
1	TAM
2	DES
3	FUE
4	CON
5	APA
6	No hay pérdida

Nota: Esta importante tabla también se utiliza cuando un personaje recibe una Herida Grave o Mortal, cuando sufre una conmoción debido a un fallo en una tirada de pasión o quizá al ser víctima de algún efecto mágico.

Cuando los personajes pierden puntos de características debido a las Tablas 5-2 y 5-3, ya sea como resultado del envejecimiento o por otra causa, se les suele echar la culpa a distintas causas naturales o efectos mágicos adversos. Por ejemplo, de los personajes que sufren una pérdida de TAM o FUE se suele decir que han sufrido «mal de ojo» o un «golpe élfico», mientras que la pérdida de APA se atribuye a la «viruela». Una pérdida de DES se conoce como «parálisis» y una pérdida de CON como «consunción».

PASO 4: COMPRUEBA LAS CIRCUNSTANCIAS ECONÓMICAS

Todos los personajes deben determinar su situación con respecto a la comida, dinero, ropas, posesiones y tierras de acuerdo con su director de juego. A partir de ese cálculo se debe establecer un nivel de manutención para tu personaje. En «Niveles de vida» (Capítulo 8) encontrarás información para orientarte sobre los niveles adecuados.

Pregunta al director de juego si les ha sucedido algo importante a las tierras del personaje o a sus circunstancias económicas y toma notas sobre ello. Las incursiones, las visitas no programadas de tu señor o incluso las maldiciones de las hadas pueden empeorar las circunstancias económicas de un caballero, haciendo que deba reducir su grado de manutención, mientras que una gran cosecha puede permitir a un caballero incrementar dicho grado.

Los regalos que recibe un caballero de su señor, si los hay, también deberían determinarse en este momento, así como evaluar el valor monetario de cualquier botín u objeto precioso obtenido a lo largo del año (en este punto se podría requerir una serie de compraventas para convertir los bienes en monedas). Los regalos y el botín pueden ser lo suficientemente importantes como para que un caballero vasallo mantenga o incluso mejore su grado de manutención, aunque su señor no le haya proporcionado medios para ello.

Ahora, basándose en las consideraciones anteriores, a los personajes jugadores se les asigna uno de los grados de manutención habituales. Si no ha sucedido nada destacable en cuanto a la riqueza material de tu personaje, ni para bien ni para mal, se usa el mismo grado de manutención que se tuviera el año anterior.



EFFECTOS DEL NIVEL DE MANUTENCIÓN

Dependiendo del grado de manutención obtenido anteriormente, un caballero tendrá una serie de modificadores en los siguientes pasos de la Fase de Invierno. Toma nota de estos modificadores en un trozo de papel.

Indigente: Esta es una situación económica desastrosa en la que un caballero se encuentra poco mejor que la mayoría de los campesinos. Ningún caballero debería permanecer en este estado si existe alguna alternativa compatible con los dictados de la lealtad y el honor.

Un caballero Indigente sufre un modificador de -15 en todas las tiradas que efectúe durante los pasos 5 y 6 de la Fase de Invierno, aunque una tirada de 0 o menos se considera un 1. Además, su armadura sufre una pérdida permanente de un punto (aplicable todos los inviernos) debido a la oxidación y la falta de reparaciones y cuidados. Finalmente, debe realizar una tirada de CON o perder un punto de CON, como si hubiera sufrido los efectos del envejecimiento, debido a las penurias derivadas de no disponer de un alojamiento adecuado.

Sin embargo, incluso con todo este sufrimiento, el caballero no pierde Gloria, ni cambian sus valores de rasgos de personalidad o pasiones. La reputación de un caballero está por encima de cuestiones tan mezquinas como el dinero.

Pobre: Este nivel de manutención es desafortunado, pero no desastroso. Muchos caballeros vasallos (la mayoría de los personajes jugadores) pueden sufrir este estado durante un año o dos a lo largo de sus carreras. Los caballeros mantenidos tienen poco control sobre su grado de manutención y puede que se les mantenga en este nivel si no gozan del favor de su señor o si este es pobre a su vez.

El caballero sufre un modificador de -3 en todas las tiradas que realice durante el paso 5 y en las tiradas de Supervivencia de Hijos del paso 6. Cualquier resultado de 0 o menos se considera un 1 y cada año consecutivo en el que el caballero se mantenga como Indigente o Pobre, sufre un modificador adicional de -3 a estas tiradas, por lo que un caballero que ha sido pobre durante cuatro años sufre una penalización de -12. También tiene un modificador de -5 a las tiradas en la tabla de nacimientos del paso 6.

Normal: Los caballeros mantenidos suelen tener este grado de manutención. En general, los caballeros vasallos (la mayoría de los personajes jugadores) son capaces solo de mantenerse en este nivel, a menos que hayan obtenido riqueza adicional a base de saqueos o rescates.

No se aplican modificadores o efectos especiales. Se tira con normalidad en todas las tablas.

Rico: Normalmente se espera que los caballeros señores se mantengan en este nivel de manutención. Suelen tener los recursos necesarios para hacerlo, a menos que la guerra o algún otro desastre afecte a sus tierras. En raras ocasiones un caballero mantenido, cuyos señores sean excepcionalmente ricos, tendrá este grado de manutención.

Durante el paso 6, el caballero recibe un modificador de +1 en las tiradas en la tabla de Supervivencia de Hijos y un modificador de +3 en la tabla de Nacimientos.

Muy Rico: Solo los caballeros más ricos y los señores más poderosos pueden mantenerse a este nivel. Durante el paso 5, el caballero recibe un modificador de +2 en la tabla de Supervivencia de Caballos y un modificador de +3 en la tabla de Nacimientos. Durante el paso 6 recibe un modificador de +1 en la tabla de Supervivencia de Hijos y un modificador de +5 en la tabla de Nacimientos.

VALOR DE LAS ROPAS

Sea cual sea el nivel de manutención, reduce el valor de las mejores ropas de tu personaje a la mitad de su valor anterior. Esto refleja el hecho de que incluso las ropas de gala más caras terminan pasando de moda, además del desgaste habitual de los tejidos. Se pueden comprar nuevas ropas si el caballero tiene los medios para hacerlo (de nuevo, consulta «Niveles de vida» en el Capítulo 8).

PASO 5: HAZ TIRADAS DE ESTABLO

Un caballero vasallo, al igual que un caballero mantenido, dispone de una manada de caballos que le proporciona monturas de repuesto. Estas tiradas solo las tiene que realizar un caballero errante o un caballero que dispone de un caballo fuera de lo común, como un caballo de batalla enorme, un caballo importado, de un color especial o con cualquier otra característica que lo haga inusual o único.

Tira 1d20 por cada caballo, aplicando los modificadores adecuados.

Tirada d20*	Resultado
1-2	El caballo muere o queda inútil
3 o más	El caballo está sano

*Todos los caballos sufren un modificador de -1 por cada año de edad de la montura a partir de los siete años.

Los caballeros vasallos pueden obtener nuevos animales de su señor en cualquier momento durante la siguiente aventura anual, para mantener un establo mínimo de un caballo de batalla, dos rocines y una acémila. Cualquier caballo adicional o especial (caballos de batalla superiores, destreiros, caballos únicos) que muera no será reemplazado.

PASO 6: HAZ TIRADAS DE FAMILIA

Tu personaje ya tiene una familia, pero es deseable que también tenga hijos, sobre todo si es un caballero vasallo. El modo ideal de conseguir hijos es a través del matrimonio. Una vez el personaje se casa, puede tener hijos legítimos. La Gloria de la esposa y su dote también son algo deseable (ver a continuación).

Si tu personaje no está casado y desea permanecer soltero este invierno, puedes saltarte este paso si lo deseas. Aunque si quieres, puedes tirar en la tabla de Nacimientos, pero no en la de matrimonio.

MATRIMONIO

Cuando un jugador desea que su personaje se case, el director de juego determinará si este honor es posible para el personaje en este punto de la campaña. Un matrimonio puede exigir algo de interpretación para encontrar esposa

o se puede usar la tabla de Matrimonio Aleatorio. Ningún personaje puede comenzar el juego ya casado.

La mayoría de los matrimonios de los caballeros son de dos tipos: un matrimonio con alguien por debajo de su rango o un matrimonio con alguien de su misma posición. Casarse con alguien *por encima* de su clase, como la hija de un conde o un duque, exige tiempo de juego, no simples tiradas de dados.

Cualquier caballero puede escoger tener «concubinas» (amantes que no son su esposa), pero cada una requiere un pago de 1 £ al año. Si no se puede realizar el pago, entonces el caballero no podrá mantener la salud o el interés de la mujer y esta se marchará. Las esposas no necesitan un gasto extra de este tipo, sus costes están incluidos en el estipendio o los ingresos por posesiones normales de un caballero (consulta «Niveles de vida» en el Capítulo 8).

Por debajo de tu rango: Utiliza este procedimiento cuando tu personaje desee obtener una esposa, sin importar quién sea. Probablemente sea una doncella de la esposa de tu señor, una criada, una costurera asistente de un rico mercader o la hermana pequeña de otro caballero. Los caballeros mantenidos normalmente se casan con estas mujeres.

El director de juego debería permitir siempre este tipo de matrimonios, a menos que el personaje lleve años lejos de su hogar, sea indigente o haya caído en vergüenza, o a menos que el matrimonio no encaje con las aventuras que se van a jugar.

El procedimiento es simple. Tienes que conseguir el permiso de tu señor realizando una tirada de Lealtad (señor). Si la tirada tiene éxito, el señor te concede su permiso para casarte. Si tu caballero no ha escogido ya a una mujer, el señor seleccionará una candidata adecuada. A partir de entonces, estarás casado con una mujer normal con una dote de 1d6 £ y 10 puntos de Gloria.

Si la tirada de Lealtad falla, tu señor se niega a darte permiso para casarte, aunque puedes volver a intentarlo el siguiente invierno. Una pifia indica que el señor se ofendió de algún modo o que sucedió algo jocoso, pero una pifia nunca debería significar que se acuerda un matrimonio con una mujer poco apropiada, a menos que el director de juego y el jugador estén de acuerdo.

Dentro de tu rango: Un caballero vasallo o un noble de más rango pueden tardar un cierto tiempo en encontrar a una candidata adecuada para el matrimonio. El director de juego debería personalizar a las esposas potenciales que tienen grandes dotes y gran Gloria.

Para encontrar una mujer normal dentro del rango de tu personaje, haz una tirada de Cortesía. Si tienes éxito, puedes realizar una tirada en la tabla de Matrimonio Aleatorio o esperar un año. Si escoges esperar hasta la siguiente Fase de Invierno, escribe «he conocido a una candidata para el matrimonio, pero sigo esperando» (o algo similar) en la sección con la historia de tu personaje. Puedes esperar tantos años como desees, si no hay ninguna presión por parte de tu señor.

Por cada año en el que realices una tirada de Cortesía con éxito pero escojas no casarte, conseguirás un +1 a la tirada de 1d20 que harás en la tabla de Matrimonio Aleatorio cuando decidas realizarla. Si fallas la tirada de Cortesía en un año concreto, no ganas el +1 ese año.

Cuando decidas realizar la tirada de matrimonio, tendrás una única oportunidad. Si obtienes un resultado que pueda parecer poco beneficioso financieramente hablando, se considerará que este matrimonio ofrece algún tipo de beneficio político para tu señor (lo cual puede o no afectar a tu personaje directamente).

Tabla 5-4: Matrimonio Aleatorio

Tirada d20	Rango	Dote en £	Gloria
1-5	Plebeya rica	3d6+6	0
6-8	Hija* de escudero	3	10
9-10	Hija* de caballero mantenido	1d6	50
11	Hija mayor un caballero vasallo rico	6+1d3	100
12-20	Hija** de un caballero vasallo	1d6	100
21-25	Herederas de un caballero vasallo	1 señorío, 10+1d6	100
26-27	Herederas de un caballero vasallo rico	2 señoríos, 1d6	300
+28	Hija joven de un barón	1 señorío, 10+1d6	250

* Tira 1d6 para determinar el número de hija

**Tira 1d6 para determinar el número de hija y 1d6 para determinar el número de hermanos varones.

HIJOS

Los personajes normalmente realizan una tirada de 1d20 en la tabla de Nacimientos una vez al año, estén casados o no, ya sea para una esposa, concubina, amante, moza de campamento o simplemente una mujer que hayan conocido durante la partida del pasado año.

Si el director de juego lo permite, se puede realizar una tirada en la tabla de Nacimientos para *cada una* de las esposas, amantes o concubinas si durante la partida surgieron las oportunidades suficientes para hacer posible la concepción.

Tabla 5-5: Nacimientos

Tirada d20	Nacimientos
1-10	Ningún hijo.
11	La mujer y el hijo mueren durante el parto.
12	El hijo* vive, pero la mujer muere durante el parto.
13	Nacen gemelos*.
14 o más	Nace un hijo*.

* Tira 1d6 por cada hijo nacido, donde un número impar indica una niña y un número par, un varón.

Después de comprobar si nace un hijo este año, tira 1d20 por cada hijo menor de 15 años que tenga el personaje (si tiene alguno), incluido el recién nacido, y consulta la tabla de supervivencia de hijos. Se asume que los hijos que sobreviven hasta los 15 años llegarán a vivir hasta ser adultos.

Tabla 5-6: Supervivencia de hijos

Tirada d20	Consecuencia
1-2	El hijo muere.
3-10	El hijo está enfermo, pero sobrevive.
11 o más	El hijo vive.

ACONTECIMIENTOS FAMILIARES

Esta sección sirve para determinar si tiene lugar algún suceso importante o inusual dentro de tu familia. Recuerda que los padres y abuelos de los caballeros creados con este libro ya están muertos y que toda su Gloria y sus bienes heredados ya se han repartido.

Cada personaje debe realizar durante el invierno una tirada en la tabla de Acontecimientos en la Familia

Tabla 5-7: Acontecimientos en la Familia

Tirada d20	Consecuencia
1-2	Muerte en la familia.
3-7	Boda en la familia.
8-12	Nacimiento en la familia.
13-15	Un miembro de la familia desaparece.
16-18	Ningún evento.
19-20	Rumores de escándalo (tira en la Tabla 5-8).

Tabla 5-8: Rumores de Escándalo

Tirada d20	Consecuencia
1	Insultó a un señor.
2-3	Hizo trampas en un torneo.
4	Se arruinó y acumuló deudas.
5-7	Acusado de adulterio.
8	Acusado de secuestro.
9-10	Acusado de robo de caballos.
11-16	Historia de amor ilícito.
17	Acusado de asesinato.
18	Acusado de herejía.
19	Rumores de nigromancia.
20	Tira de nuevo (ignora los resultados de 20), pero esta vez, ¡se prueba que el rumor es cierto!

A continuación, tira en la siguiente tabla para encontrar a la persona que se ha visto afectada de forma más directa por el suceso que ha tenido lugar. Si el resultado es ridículo, como que alguien se case mientras su cónyuge aún está vivo o que tu abuela sea una ladrona de caballos (¡o que alguien muerto haga *cualquier* cosa!), entonces vuelve a tirar de nuevo.

Tirada d20 Miembro de la familia

1-3	Padre
4-6	Madre
7-10	Hermano
11-14	Hermana
15	Tío
16	Tía
17	Abuelo
18	Abuela
19-20	Primo

PASO 7: ENTRENAMIENTO Y PRÁCTICA

Este paso incluye cualquier entrenamiento con armas y prácticas realizadas durante el invierno, y permite realizar cambios deliberados en características, rasgos de personalidad y pasiones.

Si el director de juego lo permite, el escudero de tu personaje también puede aumentar sus tres habilidades principales (indicadas en la hoja de personaje) en este momento, usando las mismas opciones que tu caballero.

Durante este paso, puedes realizar una de estas tres cosas:

1. *Ganar 1d6+1 puntos en habilidades (hasta un máximo de 15):* Tira 1d6+1 para saber el número de puntos disponible para repartir entre tus habilidades. Puedes mejorar el valor de cualquier combinación de habilidades, tanto de combate como normales, pero no puedes mejorar una habilidad no caballeresca de este modo y ninguna habilidad puede aumentar por encima de 15.
2. *Ganar un punto en una habilidad (hasta un máximo de 20):* Puedes aumentar *cualquier* habilidad en un punto hasta un valor máximo de 20. El valor de una habilidad puede aumentar por encima de 20 únicamente a través de la experiencia o de la Gloria (ver pasos 2 y 9).
3. *Mejorar una característica, rasgo de personalidad o pasión:* Puedes aumentar o disminuir una característica, rasgo o pasión en un punto (recuerda que alterar el valor de un rasgo de personalidad hace que se modifique también el valor del rasgo opuesto). Hay varias limitaciones: no se puede aumentar un rasgo de personalidad por encima de 19 y no se puede aumentar una pasión por encima de 20. Ninguna característica puede aumentar por encima del valor máximo indicado para su cultura (ver «Crear un personaje»). El TAM de un personaje no puede aumentar después de que cumpla los 21 años y, además, un personaje no puede aumentar ninguna otra característica (FUE, DES, CON o APA) después de cumplir los 35 años.

PASO 8: SUMA LA GLORIA

Durante el invierno se calcula toda la Gloria obtenida durante el pasado año de juego. El total se añade después al número que aparece en la casilla principal de «Gloria» de tu hoja de personaje. Este momento es uno de los momentos

favoritos para muchos jugadores, ya que es cuando pueden ver la fama y el prestigio de sus personajes aumentar a través de la Gloria.

Comprueba con el director de juego que asignáis correctamente todas las distintas recompensas de Gloria obtenidas (consulta «Gloria» en este mismo capítulo).

Gloria obtenida en el juego: Esta es la principal fuente de Gloria. Si participaste en alguna aventura durante el pasado año de juego, la Gloria obtenida por tu personaje debería estar anotada en la casilla «Gloria en esta partida» de tu hoja de personaje e, idealmente, debería estar anotada también en el dorso de la hoja de personaje junto con su fecha. Por ejemplo, si mataste a un oso mientras cazabas, deberías haber anotado una recompensa de 10 puntos de Gloria.

Añade la Gloria de la casilla «Gloria en esta partida» a la que se encuentra en la casilla de «Gloria», sumando los dos valores para calcular tu total actual de Gloria.

Gloria obtenida en aventuras en solitario: Tu personaje puede haber participado en una aventura en solitario al comienzo de esta Fase de Invierno. El director de juego puede permitir que consigas Gloria por dichos escenarios. Por ejemplo, la aventura en solitario llamada «Tu propia tierra» (ver Apéndice 3) puede hacerte ganar una Gloria especial igual al valor de tu rasgo de Justo.

Gloria por honores únicos: Si has logrado un honor o ambición especial durante este año, como casarte con una heredera, este honor debería estar anotado en el dorso de tu hoja de personaje. Revisa los logros que ha obtenido tu personaje este año.

Gloria anual: Existen muchas fuentes para conseguir Gloria anual. Por ejemplo, poseer una mota castral proporciona ocho puntos de Gloria al año. La Gloria anual se obtiene en este momento.

PASO 9: AÑADE LAS BONIFICACIONES POR GLORIA

El paso final de la Fase de Invierno es añadir cualquier posible punto de bonificación por Gloria a los atributos de tu personaje. Se gana un punto de bonificación cuando el total de Gloria supera los 1000 puntos y por cada 1000 puntos adicionales a partir de allí. Por ejemplo, un caballero cuya Gloria aumente desde 1800 hasta 3010 puntos en un año extraordinario, conseguiría dos puntos de bonificación dicho año.

Los puntos de bonificación deben utilizarse ahora, en cuanto estén disponibles. Cada punto puede aplicarse a cualquier característica, rasgo de personalidad, pasión, habilidad o habilidad de combate, aumentando un punto el valor de dicho atributo.

Si aumentas el valor de un atributo, recalcula el valor de las características secundarias asociadas a ese atributo.

Si al usar un punto de bonificación un rasgo de personalidad o pasión aumenta a 16 o más, no ganas puntos de Gloria por ese rasgo o pasión hasta la siguiente Fase de Invierno. Lo mismo sucede si un personaje se hace merecedor de una

bonificación por religión o por caballero gentil, pero el beneficio de la misma (la bonificación de +3 a la armadura que se obtiene de la Armadura del Honor, por ejemplo) sí que se obtiene inmediatamente y se puede utilizar en las aventuras del año que comienza.

GLORIA DE PERSONAJES INICIALES

Después del primer año de juego, cada nuevo caballero jugador habrá ganado una buena cantidad de Gloria, que se calculará en la primera Fase de Invierno. Si tu personaje acaba de comenzar a jugar en esta sesión, consulta este cuadro de texto cuidadosamente y habla con tu director de juego si piensas que puedes no haber recibido algunos de los tipos de recompensas de Gloria en el paso 8.

Lo más probable es que la Gloria del pasado año se obtuviera al participar en aventuras, derrotar enemigos, por acciones de gran valentía, etc. Todo esto debería estar anotado en el apartado «Gloria en esta partida» de tu hoja de personaje.

Los personajes nuevos reciben 1000 puntos de Gloria por la sagrada ceremonia de investidura como caballero, que se realiza durante la partida. Si se realizó con éxito «el Salto» después de la ceremonia, deberías haber ganado 10 puntos de Gloria más por eso. Se consiguen también 50 puntos de Gloria adicionales al convertirse en caballero vasallo y todos los nuevos caballeros creados con este libro lo son.

También habrás ganado seis puntos de Gloria por tener posesiones con unos ingresos de 6 £ al año (un señorío) y 16 puntos de Gloria por exhibir tu rasgo de personalidad famoso, que habrás seleccionado durante el proceso de creación del personaje. Ten en cuenta que el valor de este rasgo puede haber aumentado hasta 17 o 18 durante los pasos previos de la Fase de Invierno, en cuyo caso se ganarían 17 o 18 puntos de Gloria respectivamente.

Si se ha aumentado alguna pasión hasta 16 o más, también proporcionarán unos puntos de Gloria igual a su valor.

Finalmente, deberías haber ganado una cantidad aleatoria de Gloria heredada de tu padre (si has usado el sistema básico de creación de personaje en el Capítulo 2) o un valor calculado como resultado de llevar a cabo el sistema de «Historia de la Familia en Salisbury» del Capítulo 3.

Todos estos puntos de Gloria deberían sumarse ahora y escribir el total en el apartado principal de «Gloria».

Los puntos de Gloria por tener posesiones y por rasgos de personalidad y pasiones famosos se ganan cada año que se mantenga el control de la tierra o la reputación, mientras que la Gloria que se gana por ser nombrado caballero, por el Salto, ser nombrado caballero vasallo y la Gloria heredada, son recompensas únicas que se ganan solo en el primer año de juego.

Capítulo Seis:

Combate



La historia, los romances y las leyendas están de acuerdo en que la principal tarea de un caballero es luchar. El combate es quizás la parte más importante de **Pendragón**, pero en este juego, incluso el combate puede tener su parte de interpretación. Los enemigos habituales son otros caballeros, oponentes honorables y compañeros en la nobleza; enemigos como los invasores pictos o sajones, o los enemigos de tu señor; bestias de caza, como jabalíes, osos o leones; o monstruos como ogros, gigantes o hipogrifos.

Combate e interpretación

Los mejores combates son aquellos que tienen un propósito, particularmente en una batalla o aventura. Los caballeros luchan por razones que van más allá de los vulgares motivos de los mercenarios sin escrúpulos o los saqueadores sajones. Los caballeros pueden incluso rehusar combatir, en raras ocasiones, si sus lealtades así se lo exigen.

En los combates en los que se invocan el amor, el honor u otra pasión poderosa, los caballeros pueden inspirarse y luchar con fuerza y habilidad sobrehumanas. Consulta «Pasiones» (en el Capítulo 4) para saber más sobre las reglas de inspiración.

La pompa y la solemnidad forman parte del combate caballeresco, aunque se puede derramar sangre sin rituales ni preámbulos cuando los personajes están enfadados o bajo los efectos de la pasión. Se pueden usar miniaturas pintadas con los escudos de armas heráldicos para añadir espectacularidad al juego durante los combates.

Se puede conseguir mucha Gloria gracias al combate. Además, la posibilidad de ganar Gloria también puede ayudar a que los combates se basen más en la interpretación de los personajes que en motivos mundanos como la experiencia o el tesoro. Por ejemplo, los monstruos y los seres mágicos a los que un caballero puede enfrentarse únicamente proporcionan una Gloria modesta por sí mismos (excepto si son muy raros y peligrosos, como el temible basilisco). El motivo de que aparezcan en una aventura es lo realmente importante: el secreto que ocultan, la hechicera a la que protegen o el acertijo mágico que revelarán si son derrotados y se les perdona la vida. Si los personajes resuelven bien estos misterios, el director de juego debería recompensarles con Gloria adicional.

Imagina, como si fueras tu personaje, que te encuentras con un joven caballero cuyo padre es el odiado enemigo de tu propio padre. ¿Desafiarás al caballero o le dejaras marchar, teniendo en cuenta que su único crimen es pertenecer a su familia? Si luchas con él, ¿quieres que la lucha sea a muerte o vas a luchar «por amor al combate»? Cuando termine el combate, asumiendo que seas el vencedor, ¿vas a aceptar con caballerosidad la rendición del muchacho o te burlarás de él antes de matarle?

Las mejores partidas de **Pendragón** incluyen estas decisiones intelectuales y emocionales en muchos de los combates que tienen lugar. Por eso las reglas de combate son relativamente sencillas y flexibles en comparación con las de otros muchos juegos de rol de fantasía. Los directores de juego son libres de añadir más detalles para adaptar el juego a sus preferencias personales.

La ronda de combate cuerpo a cuerpo

La medida de tiempo básica para los combates entre individuos o grupos pequeños de personas es la ronda de combate cuerpo a cuerpo. Esta es una unidad de tiempo corta y elástica que, básicamente, es el tiempo necesario para pensar y llevar a cabo una acción durante un combate cuerpo a cuerpo. Las rondas de combate se suceden rápidamente hasta que todo el mundo ha dejado de luchar, ya sea porque están incapacitados o muertos, o porque se han rendido o han huido.

En estas reglas, el límite de una «acción» por ronda significa una *categoría* de acción, en lugar de un solo movimiento físico. Durante una ronda de combate cuerpo a cuerpo, un caballero no realiza un único golpe, sino que intercambia ataques y paradas, o quizá espera con cautela hasta encontrar la ocasión perfecta para golpear.

El límite de una acción por ronda de combate cuerpo a cuerpo es, por tanto, flexible con ciertas excepciones notables. Normalmente, cuando se requiere que un caballero haga una tirada enfrentada como reacción a los esfuerzos o acciones de otros no se considera que esta sea su acción para esa ronda, sino una «acción gratuita». Por ejemplo, un personaje que sufre un daño superior a su valor de Derribo, debe realizar una tirada de equilibrio, pero no se trata de la acción de caballero para esa ronda.

La razón principal del límite de una acción por ronda es hacer que el juego avance rápidamente. Los jugadores y el director de juego deben cooperar en esto, sino el juego se atascará debido a discusiones inútiles.

PROCEDIMIENTO DE LA RONDA DE COMBATE CUERPO A CUERPO

Cada vez que comienza un combate personal, se tienen que llevar a cabo estos pasos en cada ronda de combate cuerpo a cuerpo:

1. Fase de determinación.
2. Fase de resolución.
3. Fase del vencedor.
4. Fase del perdedor.
5. Fase de movimiento.

FASE DE DETERMINACIÓN

Durante esta fase realmente no tiene lugar el combate, pero se declara ahora.

En esta fase inicial, todos los combatientes indican lo que quieren hacer en esta ronda, incluyendo el arma que llevan, y se anuncian los blancos y los oponentes. El director de juego decide si son los jugadores o los personajes no jugadores (o criaturas) quienes declaran sus intenciones en primer lugar.

Los personajes pueden elegir luchar o hacer algo diferente en esta ronda, tal y como se indica en la sección «Acciones en combate cuerpo a cuerpo». Si se van a utilizar tácticas de combate (consulta «Tácticas de combate opcionales») la táctica elegida



por cada caballero, si la hay, debe comunicarse en voz alta o escribirse en secreto en un papel si es necesario.

Los enemigos que se encuentran a una distancia de una yarda entre ellos se consideran automáticamente «trabados en combate» y no necesitan moverse para luchar. En cualquier otro caso, se debe llevar a cabo un movimiento (durante la fase de movimiento) antes de poder combatir en las siguientes rondas.

FASE DE RESOLUCIÓN

Cualquier acción, que no sea de movimiento, declarada en la fase anterior se realiza en este momento.

Si el personaje no tenía intención de moverse en esta ronda, lleva a cabo su acción en este momento. Si se necesita realizar una tirada de una habilidad o habilidad de combate para llevar a cabo la acción, se realiza ahora.

Por lo general, los personajes pueden o luchar (durante esta fase) o desplazarse (durante la fase de movimiento), pero no pueden hacer ambas cosas. Las cargas con lanza de caballería son una excepción a esta regla: los caballeros *deben* moverse y atacar durante la carga, y ambas acciones tienen lugar en esta fase.

Si hay un combate, ambos luchadores deben realizar una tirada enfrentada de sus respectivas habilidades de combate modificadas, usando una tirada enfrentada (ver «Tiradas de resolución» en el Capítulo 5). El resultado dejará un ganador y un perdedor, un empate o dos perdedores. Los críticos y las pifias tienen significados especiales en combate.

Si un personaje tiene éxito y el otro falla, ve inmediatamente a la fase del vencedor.

Si ambos luchadores fallan sus tiradas de arma, ambos fallan en esta ronda. La lucha no concluye en esta ronda y ningún oponente hiere al otro. Pueden volver a intentarlo (o realizar otra acción) en la siguiente ronda. Pasa a la fase de movimiento.

Si ambos luchadores consiguen el mismo resultado en la tirada y ambos tienen éxito, tiene lugar un empate. Las consecuencias son las mismas que si ambos hubieran fallado, pero en el caso de que uno de los oponentes estuviera usando una espada y el otro un arma distinta, la espada rompe el arma contraria. Pasa a la fase de movimiento.

Una pifia significa dos cosas: o que el luchador deja caer su arma (si está usando una espada) o que su arma se rompe (si está usando cualquier otro tipo de arma). En ambos casos, el personaje debe volver a encontrar un arma antes de poder atacar de nuevo o tendrá que realizar otro tipo de acción.

Un éxito crítico con una tirada de armas significa que el jugador que sacó el crítico hace el doble de daño correspondiente a su arma durante la fase del vencedor, a menos que ambos luchadores sacaran un crítico, en cuyo caso la situación se resuelve como si hubieran empatado.

Especial: Sacar un 1 «natural» en la tirada de 1d20, antes de aplicar ningún modificador, tiene significados especiales si el jugador está usando un mangual o un mangual de guerra (ver «Equipo del caballero» en el Apéndice 1).

FASE DEL VENCEDOR

El ganador hace una tirada de Daño contra el perdedor.

Si el ganador consiguió un éxito notable (un crítico, por ejemplo, o un éxito contra un enemigo formidable o que hizo avanzar la



historia de un modo importante) puede recibir, con el permiso del director de juego, una marca de experiencia en el arma que haya usado.

Un éxito crítico siempre inflige doble daño.

FASE DEL PERDEDOR

El perdedor comprueba si hay resultados especiales y recibe daño.

En primer lugar, el perdedor debe comprobar inmediatamente, en base al daño que haya realizado el vencedor en la fase anterior, si se produce un Derribo (ver «Derribo»).

Después, si el perdedor estaba usando un escudo y tuvo éxito en su tirada, añade el valor de reducción de daño de su escudo al valor de reducción de daño de su armadura durante esa ronda. A continuación anota el daño recibido, restando siempre cualquier protección recibida gracias a su armadura y escudo (si corresponde). Consulta «Armadura y escudos» más adelante en este capítulo para obtener más información sobre la armadura y el daño.

Cualquier daño que supere los puntos de reducción del personaje se apuntan dentro del apartado «Heridas» de la hoja de personaje y se resta ese número de los Puntos de Golpe actuales del personaje. Este es el daño recibido esta ronda (en contraposición al «daño de Derribo»).

Compara el daño que realmente ha recibido con la característica de Herida Grave del personaje para determinar si sufre efectos severos por culpa del golpe de su enemigo (consulta «Heridas» en este capítulo).

Asimismo, compara los Puntos de Golpe actuales de un personaje con su característica de Inconsciente para comprobar si el

personaje ha sufrido ya demasiado castigo y se desmaya por ello (consulta la sección «Salud y heridas» en este capítulo para obtener más información).

Un personaje que cae inconsciente en un combate, ya sea a causa de una Herida Grave o por la acumulación de pequeñas heridas, puede intentar una tirada de DES si está montado a caballo o haciendo equilibrios sobre un muro. Si tiene éxito, caerá suavemente, sin sufrir más daño, si así lo decide el director de juego. Esta tirada de DES es una reacción involuntaria resultado de años de entrenamiento en combate a caballo y no quiere decir que el caballero sea consciente de lo que sucede a su alrededor.

FASE DE MOVIMIENTO

Los personajes que declararon que iban a moverse en esta ronda se desplazan en este momento un número de yardas igual a su característica de Velocidad.

Los participantes en el combate que quieran moverse en esta ronda avanzan su primera yarda todos a la vez. La segunda yarda de movimiento también se realiza simultáneamente, después la tercera y así sucesivamente hasta que todos los personajes hayan utilizado su capacidad total de movimiento. Los jinetes pueden moverse usando la Velocidad de sus monturas (un caballo proporciona una gran ventaja de movimiento en un combate).

Un personaje no está obligado a utilizar toda su Velocidad. Sin embargo, una vez que un personaje decide dejar de moverse y permite que el resto de personajes se muevan, no puede volver a moverse durante esta fase.

Cuando un personaje se mueve hasta encontrarse a una yarda de un enemigo, puede que se necesite destrabarse para continuar moviéndose (consulta «Destrabarse» en este mismo capítulo).

Ten en cuenta que el movimiento se utiliza generalmente para saber si un personaje ha logrado alcanzar a un enemigo de modo que puedan trabarse en combate (si los dos combatientes están a una yarda de distancia, el combate es posible). En otras circunstancias, no es necesario calcular el movimiento ronda por ronda.

Las miniaturas pueden ser útiles para concretar las distancias por el bien de los jugadores, pero tales herramientas no son esenciales siempre que se dejen fuera del juego cuestiones como el encaramiento.

Los personajes pueden querer moverse a una velocidad superior. En aras de la simplicidad, no se permite correr o esprintar (o, para los caballos, ir a medio galope o al galope) si se está en combate cerrado. En algunos casos, el director de juego puede pedir tiradas de DES para decidir si un personaje puede aumentar su velocidad corriendo o esprintando. Si durante un combate cuerpo a cuerpo se aumenta el ritmo de velocidad, los personajes que se mueven a un ritmo diferente (por ejemplo, si un persona anda mientras otro corre) siguen moviéndose al mismo tiempo, yarda a yarda.

El director de juego debe decidir si se producen intercepciones u otras interacciones importantes entre personajes que se mueven a distinto ritmo, dejando siempre que el sentido común prevalezca.

Para otro tipo de acciones relacionadas con el movimiento el director de juego podría requerir tiradas de habilidad. Por ejemplo, un personaje que desee hacer que su caballo salte por encima de un obstáculo podría verse obligado a realizar una tirada de Equitación.

Ejemplo de movimiento: Sir Ambrut está montado en un caballo de batalla (Velocidad 8) en un combate cuerpo a cuerpo. Durante la fase de determinación indica que va a tratar de realizar una carga con lanza de caballería contra un caballero enemigo (Velocidad 3) que está a ocho yardas de él.

Ambos personajes se mueven una yarda cada uno, Ambrut directamente hacia su enemigo, y este alejándose de él para evitar una muerte casi segura. Ambos repiten este movimiento de una yarda dos veces más, hasta que el caballero que va a pie no puede moverse más, pues ha utilizado toda su Velocidad durante esta ronda.

Después Ambrut se mueve cinco yardas más directamente hacia el caballero, pero no logra acercarse a una yarda de él, que es la distancia necesaria para poder atacar (el caballero sigue a tres yardas de él) por lo que en esta ronda no tiene lugar ningún combate.

Reglas básicas

Estas reglas incluyen el modo en el que se calcula el daño, la diferencia entre el daño que puede derribar a un personaje y el daño que causa una herida, las acciones que puede realizar un caballero en una ronda, etc.

CARACTERÍSTICA DE DAÑO

La característica de Daño de tu hoja de personaje indica cuánto daño puede infligir tu personaje cuando gana una tirada enfrentada durante un combate.

Daño = (TAM + FUE) / 6 [el resultado es el número de d6 que se tiran para calcular el daño]

Ciertas armas, como las dagas o los mandobles infligen un daño ligeramente inferior o superior a la características de Daño de los personajes que las usan (ver «Habilidades de combate» en el Capítulo 4 para tener más información sobre armas específicas).

Todos los personajes usan la misma fórmula para calcular el daño. Las criaturas que usan armas naturales utilizan una fórmula ligeramente diferente, que varía en base a su tamaño, su poder mágico y otros factores.

DERRIBO

Siempre que un personaje recibe un golpe, ya sea por un arma en combate o por otra causa (por ejemplo, por la rama de un árbol mientras está cabalgando), el daño inicial, es decir, el daño recibido antes de aplicar la reducción por la armadura de la víctima, se compara con el valor de su TAM.

Si el daño recibido es igual o mayor al valor de su TAM, pero inferior al doble de ese valor, entonces el personaje ha recibido un golpe que le hace perder el equilibrio. Si está de pie, debe hacer una tirada de DES y si está montado a caballo,

debe realizar una tirada de Equitación. Si la tirada tiene éxito, entonces el personaje recupera el equilibrio y puede seguir luchando sin problemas.

Si la tirada de DES o Equitación falla, el caballero se cae al suelo. Si estaba montado a caballo, sufre un daño de 1d6 por la caída. Si estaba sobre un muro o algún otro lugar elevado y pifia la tirada de DES, entonces se precipita por el borde y recibe un daño apropiado a la altura.

Si un personaje recibe un daño igual o superior al doble de su valor de TAM, cae derribado automáticamente, sin la posibilidad de recuperar el equilibrio por medio de una tirada de DES o de Equitación.

Después de caer derribado, un caballero enfundado en una armadura pesada debe esforzarse para levantarse durante la fase de movimiento de la *siguiente ronda* (es decir, no en la que tendrá lugar en esta misma ronda). Si alguien ataca al personaje mientras se está levantando, entonces él y su oponente reciben un modificador reflexivo de -5/+5 a sus tiradas de armas. A menos que vuelva a ser derribado, el personaje estará de pie al comienzo de la siguiente fase de movimiento y podrá moverse con normalidad en ese momento.

Los personajes no jugadores y los monstruos deben hacer también tiradas de DES, al igual que los caballeros, cuando reciban un daño igual o superior a su característica de Derribo.

ARMADURA Y ESCUDOS

La armadura y los escudos protegen a los personajes del daño en combate (pero no de otros tipos de daño, como el producido por una caída).

Cuando un personaje protegido por una armadura es golpeado por un arma o por el ataque de un monstruo, el valor de *reducción por armadura* de su armadura se sustrae del daño total que haya sufrido. El resultado modificado es la cantidad que se aplica al valor de Heridas del personaje para esta ronda, pues se supone que el resto de daño lo absorbe la armadura.

Consulta «Salud y heridas» para tener más información sobre las heridas.

Los monstruos y los animales tienen una reducción por armadura que se basa en la dureza de su pelaje, el grosor de la grasa y los músculos subcutáneos, su naturaleza mágica y otros factores. Esta «armadura» no les provoca una penalización a su DES, ni se puede quitar y convertirse en una armadura auténtica.

Ejemplo de reducción por armadura: Sir Ambrut recibe un golpe de 17 puntos cuando lleva una cota de malla reforzada (12 puntos de reducción) y tiene éxito en su tirada de Equitación de modo que no es derribado de su caballo. Después de restar la reducción por armadura, solo anota en Heridas cinco puntos de daño real esta ronda.

Especial: Las armaduras mágicas existen, pero deberían ser muy difíciles de conseguir, y pueden tener ciertas limitaciones o incluso desventajas que el director de juego debería aplicar durante la partida.

Tabla 6-1: Armadura

Tipo de armadura	Reducción	Modificador a DES	¿Carga pesada?
Ropas	0	0	N
Ropas pesadas	1	0	N
Gambesón*	2	0	N
Armadura de cuero	4	-5	N
Armadura de cuero endurecido	6	-5	S
Cota de malla	10	-10	S
Cota de malla reforzada**	12	-10	S

* Simplemente es el gambesón pesado que los caballeros llevan bajo su armadura metálica. Un caballero llevará este tipo de «armadura» solo cuando esté quitándose o poniéndose su armadura completa. Sin embargo, ciertas levas de campesinos o soldados pobres podrían llevar de forma consciente ciertos acolchados o partes de armaduras que funcionan en la práctica como un «gambesón».

** La cota de malla reforzada es extremadamente rara y cara al principio de la campaña y normalmente solo está disponible como regalo procedente de los señores más ricos.

¿Carga pesada?: Consulta Carga en la sección «Situaciones especiales» dentro de «Movimiento» en el Capítulo 5 para saber más sobre este tema. Una «S» indica que el personaje va cargado cuando lleva esta armadura, mientras que «N» indica que un personaje que vista esta armadura junto a una carga mínima adicional de equipo (el equipo personaje, una espada y un escudo) no va cargado. Por supuesto, si se lleva una gran cantidad de equipo encima junto a este tipo de armadura, el personaje sí se desplazará al estado de «cargado».

Esta tabla asume que se llevan trajes y armaduras completos. Las armaduras de metal incluyen yelmos y guantes del tipo apropiado, además de gambesón.

Modificadores a DES: Como se ha explicado en «La tirada de Destreza» (Capítulo 4), la armadura impone un modificador negativo a la tirada de DES en muchas situaciones, como por ejemplo al saltar o al trepar. El director de juego es libre de ajustar estos modificadores para que encajen en la lógica de una situación concreta, como estar luchando en un campo embarrado durante una tormenta.

ESCUDOS

El escudo que normalmente se usa en **Pendragón** es el escudo triangular de la literatura artúrica (derivado del «escudo de cometa» normando), un escudo de tamaño medio, plano en la zona superior y curvado hasta terminar en punta en el extremo inferior.

Este escudo se puede usar junto con armas de una mano, pero no con armas de dos manos. Un escudo proporciona seis puntos adicionales de reducción por armadura al perdedor de una tirada de combate enfrentada, siempre que obtenga un éxito parcial (consulta «Tiradas de resolución» en el Capítulo 5).

Si un caballero ha perdido su arma pero aún tiene su escudo, puede utilizar la opción de defenderse (incluso si tal opción no existe normalmente en el juego), utilizando su DES en

lugar de una tirada de arma. Si el director de juego permite las acciones combinadas (consulta el cuadro de texto de la página siguiente), el caballero puede usar esta acción de defensa para conseguir otra arma, con un modificador reflexivo de -5/+5 que se aplica a su tirada de DES y a la habilidad de armas de su oponente, respectivamente, durante esta ronda. Estos modificadores se añaden a los que se usan en la opción de defensa, como siempre.

Finalmente, un caballero que no tiene otra arma disponible puede usar su escudo para golpear a su oponente. En este caso, considera que el golpe es un ataque tipo pelea que usa el valor de FUE como valor de la tirada de ataque (consulta «Pelea» en la sección «Tácticas especiales de combate cuerpo a cuerpo»). En este caso, si la tirada de FUE del caballero empata con la tirada de Espada de un oponente, el escudo utilizado como arma se rompe en dos y queda inservible.

Acciones en combate cuerpo a cuerpo

La mayoría de acciones que normalmente se pueden realizar en un combate cuerpo a cuerpo se detallan a continuación. Es posible realizar otro tipo de acciones, y el director de juego debería permitir que los jugadores intentaran desempeñar acciones originales, siempre que las reglas que se decidan mutuamente sean justas y consistentes.

Las siguientes acciones son habituales en un combate cuerpo a cuerpo y se agrupan según sean «acciones normales» (tienen lugar durante la fase de resolución) o «acciones de movimiento» (tienen lugar durante la fase de movimiento).

ACCIONES NORMALES

- ✦ Intercambiar golpes con un adversario usando tiradas enfrentadas simples (ver «Tiradas de resolución» en el Capítulo 5).
- ✦ Atacar a un enemigo sorprendido o indefenso, o uno que ignore tu ataque, usando una tirada no enfrentada.
- ✦ Intentar esquivar un ataque en lugar de luchar contra tu oponente con normalidad. Consulta «Tácticas especiales de combate cuerpo a cuerpo».
- ✦ Desplazarte con tu montura usando su valor de Velocidad total y hacer una carga con lanza de caballería mientras avanzas. Si el director de juego lo permite, la montura se puede desplazar usando una velocidad de movimiento más rápida (al galope o a medio galope).
- ✦ Hacer una tirada de Escudero (ver «Escuderos» en el Capítulo 2) para hacer que tu escudero vaya a pedir ayuda o te entregue una nueva arma. Si tienes más de un escudero, se pueden realizar múltiples tiradas de Escudero como si fueran una única acción.
- ✦ Dar órdenes a tus seguidores.
- ✦ Charlar brevemente con un camarada.
- ✦ Volver a armarte con un escudo o arma que lleves tú mismo o en tu montura, o que te haya traído tu escudero.

- ✦ Hacer un ataque a distancia usando un arco o una ballesta, realizando una tirada no enfrentada con un modificador por distancia u objetivo si es apropiado, y volver a cargar el arma.
- ✦ Hacer un ataque a distancia usando un arma arrojada, realizando una tirada no enfrentada con un modificador por distancia u objetivo si es apropiado.
- ✦ Examinar los alrededores usando Percepción o Cazar.
- ✦ Intentar una maniobra opcional, si está permitida en tu partida, como un ataque incontrolado (ver «Tácticas de combate opcionales»).

ACCIONES DE MOVIMIENTO

- ✦ Moverse hasta el valor total de tu característica de Velocidad (si vas a pie) o la de tu montura (si vas a caballo). Si el director de juego lo permite, este movimiento puede ser correr a doble velocidad (medio galope para las monturas) o esprintar a triple velocidad (galope para los caballos).
- ✦ Montar o desmontar de un caballo.
- ✦ Armarte para el combate (esto es, desenvainar un arma y embrazar un escudo).
- ✦ Ejecutar una maniobra a caballo (dar la vuelta, saltar una valla, etc.). Si las circunstancias son difíciles, se debe realizar una tirada de Equitación.

- ✦ Levantarse del suelo después de haber caído si no se está combatiendo, incluso si se viste una armadura pesada.
- ✦ Comenzar a levantarse del suelo mientras se está luchando, con un modificador reflexivo de -5/+5 a las habilidades del personaje y de sus oponentes. Los personajes con armadura metálica necesitan una ronda entera para volver a ponerse en pie, de modo que estarán erguidos al comienzo de la *segunda* fase de movimiento después de declarar su intención de levantarse. Los personajes con armaduras más ligeras o sin armadura se pueden poner de pie como una acción libre durante la misma ronda en la que fueron derribados, incluso si están luchando cuerpo a cuerpo.
- ✦ Recargar una ballesta media (en la práctica esto significa que se puede disparar con una ballesta media cada dos rondas).
- ✦ Comenzar a recargar una ballesta pesada. En total se necesitan tres fases de movimiento completas para recargar este tipo de ballestas, con lo que se puede realizar un disparo cada cuatro rondas de combate cuerpo a cuerpo.

MODIFICADORES DE COMBATE

Ciertas condiciones y situaciones pueden afectar a la habilidad de los luchadores, para bien o para mal, sin importar lo hábiles o torpes que sean. Los modificadores a las habilidades de combate, como todos los modificadores en **Pendragón**, se aplican al valor de la habilidad, no al resultado de la tirada.

REGLA OPCIONAL: ACCIONES COMBINADAS

Ciertas acciones de combate cuerpo a cuerpo, como aquellas que combinan movimientos y ataques, normalmente no están permitidas, aunque existen un par de casos dudosos y discutibles. Por ejemplo, luchar contra varios oponentes podría considerarse como «múltiples acciones». Las acciones que claramente son combinadas no deberían estar permitidas o deberían llevarse a cabo con una penalización importante.

Normalmente un modificador negativo debería aplicarse a cualquier habilidad (ya sea normal o de combate) que se use en una acción combinada. Si la acción se resuelve con normalidad como una tirada enfrentada, el modificador debería ser reflexivo. Esto es, se debe imponer un modificador negativo al intento de acción combinada del personaje, mientras que el oponente recibe un modificador positivo.

Como siempre, es necesaria la interpretación del director de juego a la hora de adjudicar acciones combinadas o especiales. Alternativamente, el director de juego puede simplemente negarse a permitir tales acciones para mantener la sencillez del juego.

Si el director de juego permite las acciones combinadas, estas siempre tienen lugar durante la fase de resolución de la ronda de combate cuerpo a cuerpo. Un personaje que se desplace durante esta fase como parte de una acción combinada no puede nunca, bajo ninguna circunstancia, volver a moverse durante la fase de movimiento.

A continuación se detalla una lista de acciones combinadas (podrían existir muchas otras) que los personajes pueden intentar llevar a cabo, con un modificador negativo o reflexivo.

- ✦ Mover hasta la mitad del valor de Velocidad del personaje (redondeando hacia arriba) y luchar. Se aplica un modificador reflexivo de -5/+5 a los combatientes que se están moviendo y a los que permanecen quietos, respectivamente. Si ambos se mueven, ambos reciben el modificador de -5.
- ✦ Montar o desmontar de un caballo mientras se dan órdenes a los seguidores en una batalla, o mientras se realiza una tirada de Escudero. Se necesita hacer una tirada de DES, en la que un fallo indicaría que no se logra subir o bajar del caballo. Una pifia indicaría que se ha producido una caída y se ha sufrido 1d6 de daño.
- ✦ Examinar los alrededores haciendo una tirada de Percepción mientras se esquiva, *siempre que la opción de esquivar esté disponible* (consulta «Tácticas de combate opcionales»): sufres un modificador de -5 tanto a la tirada de DES como a la de Percepción, además de los modificadores habituales por esquivar.
- ✦ Armarse o rearmarse mientras se lucha, con un modificador reflexivo de -5/+5 aplicado al personaje y a su oponente, respectivamente, durante esta ronda. Esta opción se puede utilizar mientras el personaje se defiende con un escudo (ver «Armaduras y escudos»).
- ✦ Trepas o saltar un obstáculo mientras se lucha contra un adversario que tiene una ventaja por altura. Se aplica un modificador reflexivo de -10/+10 a las habilidades de combate del personaje y de su oponente, respectivamente, durante esta ronda (-5 por combinar movimiento y ataque, y otro -5 por la diferencia de altura).

COBERTURA

Un personaje que esté parcialmente protegido por una cobertura que le ofrezca una protección importante (y que no sea ni una armadura ni un escudo) impondrá un modificador de -5 a las tiradas de ataque de sus enemigos. Por ejemplo, un caballero de pie detrás del almenado de una muralla es mucho más difícil de golpear que uno que está en campo abierto, y un arquero parcialmente oculto tras un árbol también es un blanco difícil.

Los modificadores por cobertura normalmente solo se aplican a los ataques a distancia pero, a discreción del director de juego, un personaje luchando cuerpo a cuerpo también podría beneficiarse de un modificador por cobertura.

FATIGA

En general, el combate en **Pendragón** termina tan rápido que la fatiga no tiene la oportunidad de imponerse a la adrenalina y el valor. Sin embargo, en la literatura artúrica, los caballeros a veces están tan cansados o heridos que no pueden seguir luchando y acuerdan descansar una hora antes de continuar.

Las reglas de Heridas Graves e Inconsciencia se aseguran de que los caballeros se desmayarán si luchan después de haber sufrido heridas importantes, en lugar de continuar combatiendo hasta perder todos sus puntos de golpe. Sin embargo, esas reglas no se ocupan de la simple fatiga.

Si un personaje lucha durante un número de rondas de combate cuerpo a cuerpo consecutivas mayor que su valor de CON, se verá afectado por la fatiga. Normalmente este modificador no debería ser mayor de -5.

El director de juego debe decidir si aplicar un modificador por fatiga es necesario y apropiado bajo otras circunstancias. Por ejemplo, si un caballero debe luchar en tres o más combates consecutivos sin descansar o si debe combatir después de todo un día de marcha forzada, entonces podría ser apropiado aplicar modificadores por fatiga.

POSICIÓN ELEVADA

Siempre que un personaje combata con la ventaja de la altura, como por ejemplo un jinete luchando contra un soldado de infantería o un caballero sobre una muralla luchando contra un hombre que la está escalando, se debe aplicar un modificador reflexivo de +5/-5 a favor del luchador que cuente con la ventaja de la altura. Por supuesto, cuando los oponentes están separados más de una yarda (en este caso, de altura), están demasiado lejos para luchar en combate cuerpo a cuerpo.

Ten en cuenta que este modificador se aplica también cuando un personaje ha caído al suelo y el otro permanece de pie, o cuando un personaje lucha contra enemigos que avanzan hacia él mientras sube de espaldas la escalera de un castillo.

INMOVILIZADO

Los personajes a los que se les ha hecho una presa, que están parcialmente enredados, atrapados en arenas movedizas o imposibilitados de alguna otra manera para moverse con facilidad, sufren un modificador reflexivo de -10/+10 en combate o en habilidades que implican movimiento.

ATAQUE POR SORPRESA

Un enemigo sorprendido es alguien a quien se ha atacado por la espalda o sin aviso previo. La tirada de ataque en este

caso siempre es no enfrentada y además gana un modificador de +5.

Es muy deshonroso atacar a un enemigo por sorpresa.

VISIBILIDAD

En la oscuridad, con niebla, humo o condiciones similares de baja visibilidad, un personaje sufre un modificador de -10 a todas las tiradas de armas. Un personaje puede hacer una tirada de Percepción cada ronda durante el combate (esta es una excepción a la regla de «una acción por ronda») para reducirlo a una penalización de -5.

Tabla 6-2: Resumen de Modificadores de Combate

Condición o situación	Modificador(es)
Cobertura	-5
Fatiga	-5
Posición más elevada	+5/-5
Inmovilizado	-10/+10
Ataque por sorpresa*	+5
Sin carga	+5
Visibilidad	-10 o -5

* La sorpresa permite al atacante realizar una tirada de ataque no enfrentada.

Tácticas especiales de combate cuerpo a cuerpo

Durante el combate pueden surgir varias situaciones inusuales o dudas. En esta sección se pueden encontrar respuestas a algunas de estas preguntas y problemas, tanto para jugadores como para directores de juego.

ESQUIVAR

Un personaje a pie puede intentar esquivar, moviéndose a lo loco o arrojándose hacia cualquier lugar con la intención de evitar ser golpeado. La ventaja de esquivar es que la DES no se divide entre los atacantes, sino que se enfrenta a todos ellos de uno en uno sin disminuir. El director de juego escoge el orden en el que atacan los enemigos (se recomienda que se decida de forma aleatoria).

Si se consigue esquivar con éxito, el personaje evitar ser golpeado. Si sufre un golpe, el daño se calcula de forma normal, incluyendo la posibilidad de ser Derribado. Si falla la tirada, el personaje se cae al suelo y todos los ataques que aún no se hubieran realizado se realizan como tiradas no enfrentadas.

Si el director de juego lo decide, se pueden aplicar modificadores si el personaje lleva armadura o si tiene que mantener el equilibrio mientras esquivar a sus enemigos.

PELEA

La pelea es una táctica de combate cuerpo a cuerpo no caballerescas, un modo de lucha más propio de campesinos. En

ocasiones, un personaje intentará golpear a otro con los puños, una silla o cualquier cosa que tenga a mano. No existe una habilidad especial definida para resolver este tipo de ataques, ni los personajes están entrenados para luchar de este modo tan poco marcial. Ten en cuenta que si un personaje desenvaina su daga, la situación deja de ser una pelea casual y se convierte en un combate serio.

Una pelea tiene como objeto causar daño más que lanzarse a inmovilizar a un enemigo, como en el caso de la Presa.

Ambos luchadores usan su característica de DES en una tirada enfrentada. Un éxito crítico en esta tirada de DES hace doble daño, como siempre, mientras que una pifia indica que el luchador se cae al suelo torpemente.

Se deberían aplicar modificadores por estar borracho (DES dividida entre dos), mal equilibrio, carga y otras circunstancias. El daño causado por puñetazos, patadas, etc., es igual a la mitad del daño causado por una daga (es decir, el daño normal $-1d6$ y dividido entre dos), aunque el mínimo daño posible en pelea es $1d6$.

El daño causado por armas improvisadas (sillas, candelabros, rocas, huesos de vaca, etc.) lo debe decidir el director de juego, pero nunca debería ser superior al daño que puede realizar un personaje con una daga (daño normal $-1d6$).

Solo se gana Gloria por una pelea si no es posible combatir de ningún otro modo.

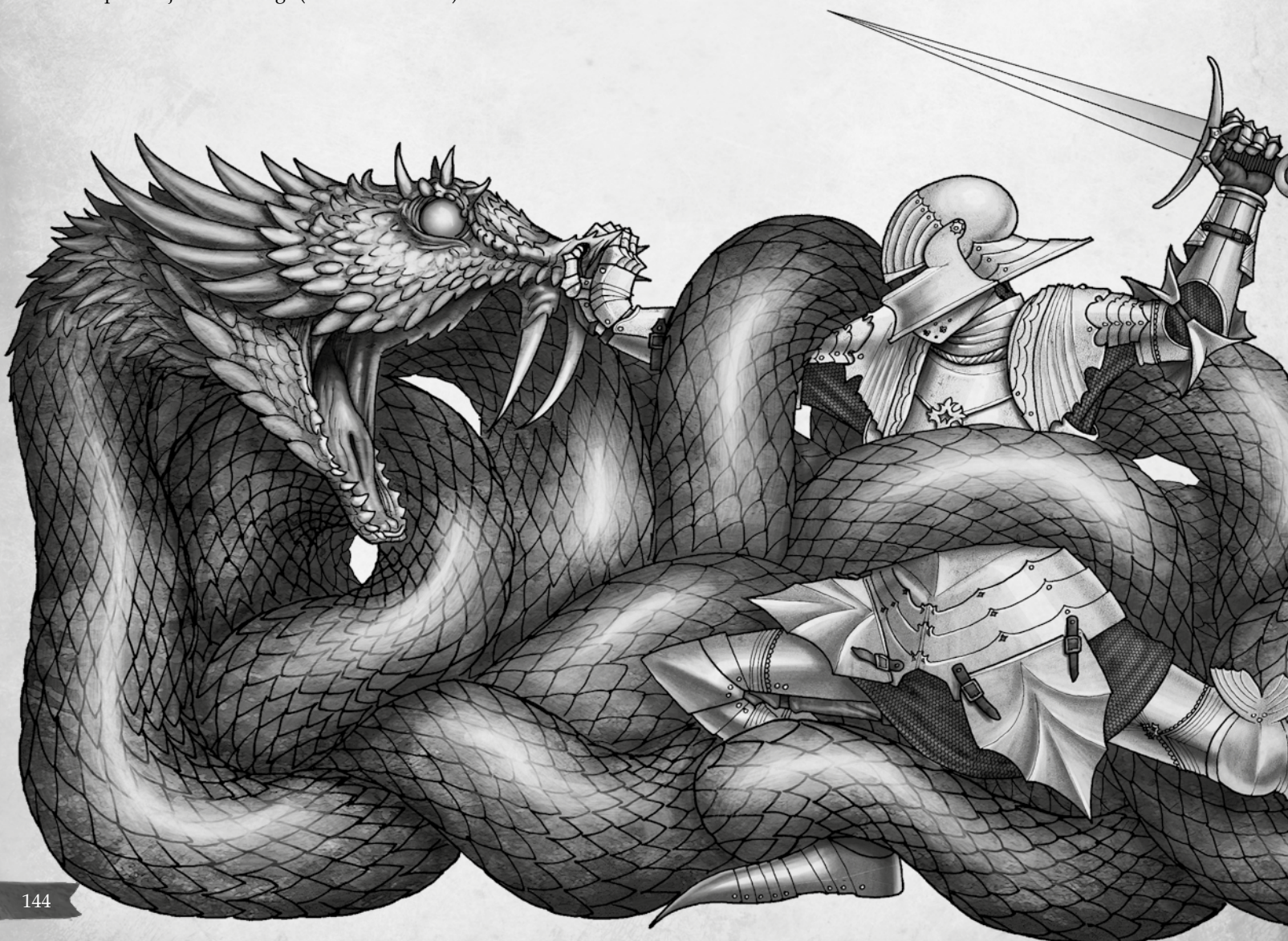
Si el director de juego lo desea, participar en una pelea podría hacer que un caballero perdiera un punto de Honor, sobre todo si los resultados de la misma son vergonzosos. Si era imposible evitar dicha pelea, la vergüenza podría no ser tan grande.

ARMAS A DISTANCIA

Los caballeros desdeñan usar armas a distancia en combate, excepto la jabalina de corto alcance que fue de uso común entre los romanos. Solo los cobardes luchan a distancia y el honor personal exige que los hombres se enfrenten entre sí cuerpo a cuerpo. La caza es diferente, por ello los caballeros pueden usar armas de proyectiles durante una cacería, especialmente cuando conseguir comida es más importante que el espíritu deportivo.

En **Pendragón** se definen tres tipos de armas a distancia: Arco, Ballesta y Jabalina. Asimismo, se puede realizar una tirada de DES para arrojar una piedra o dejar caer una roca sobre un enemigo, pero no existe una habilidad específica de «Arrojar» (consulta «La tirada de Destreza» en el Capítulo 4).

Todos los ataques a distancia son tiradas no enfrentadas. Si el objetivo tiene un escudo, no puede realizar una tirada enfrentada



para defenderse, sino que el escudo actúa como «cobertura» e impone un modificador de -5 a la habilidad del atacante.

Todos los ataques a distancia pueden sufrir penalizadores por largo alcance si así lo decide el director de juego

No se penaliza el Honor por usar armas de proyectiles, pero la Gloria que se gana por derrotar a un oponente o criatura usando ataques a distancia siempre es una décima parte de la normal, sin importar si para alcanzar la victoria hubo también una parte de lucha cuerpo a cuerpo.

PRESA

La presa es una táctica de combate cuerpo a cuerpo. Los personajes de la literatura artúrica a menudo dejan caer sus armas y atrapan a sus enemigos dramáticamente. Esta maniobra simula este tipo de tácticas.

La presa se utiliza normalmente durante un combate armado, ya sea cuando el resto de armas se han roto o cuando se ha llegado a una situación de empate entre dos caballeros con excelentes habilidades de combate en la que ninguno es capaz de herir al otro. La presa es una opción arriesgada pero viable en tales casos.

Para llevar a cabo una presa, el atacante debe estar desarmado y realizar una tirada enfrentada de DES contra la habilidad del oponente. Si la tirada tiene éxito, puede escoger entre distintas opciones:

- ✦ Arrojar a su oponente al suelo de forma violenta, para infligir 1d6 de daño (sin armadura); si el oponente lucha a caballo, el daño es de 2d6. En la siguiente ronda los oponentes no están trabados en combate.
- ✦ Arrojar al oponente al suelo e inmovilizarlo sentándose sobre él. En la siguiente ronda, el ganador puede quitarle el yelmo a su oponente y exigir su rendición, liberarle o seguir manteniendo su presa.

- ✦ Mantener a su oponente inmovilizado, con los brazos apretados contra sus costados, incapaz de usar ningún arma.

En los dos últimos casos en los que el oponente está inmovilizado, este puede intentar liberarse en la siguiente ronda haciendo una tirada enfrentada de FUE contra FUE, donde un éxito indica que lo consigue y un fallo significa que es imposible.

La armadura no tiene efectos en una presa. Si ambos oponentes están montados o a pie no se aplican modificadores, ni tampoco cuando un oponente está montado y el otro a pie, ya que es tan difícil agacharse para realizar la presa como hacerla desde el suelo.

Una persona que ha sufrido una presa solo puede usar una daga para defenderse. Solo podrá usarla si ya estaba armado con ella antes de sufrir la presa. El que lleva a cabo la presa utilizará su FUE y su víctima, la daga.

Añadido: Sin yelmo.

Ya que una presa puede permitir que un caballero pierda su yelmo, se ha añadido esta regla.

La protección de la armadura se aplica solo si se usa la armadura completa, como por ejemplo, los 10 puntos de la cota de malla que se usa en los primeros Periodos. Es posible que un caballero vaya al combate sin yelmo o que lo pierda por alguna razón.

En tales casos, se asume que el valor del yelmo es de un cuarto del valor total de la armadura, redondeando a favor de la víctima. Por tanto, una armadura de 10 puntos, si se pierde el yelmo, protegerá $10 \times 75\% = 7,5 = 8$ puntos; una coraza parcial $12 \times 75\% = 9$, etc.

COMBATE CONTRA MÚLTIPLES Oponentes

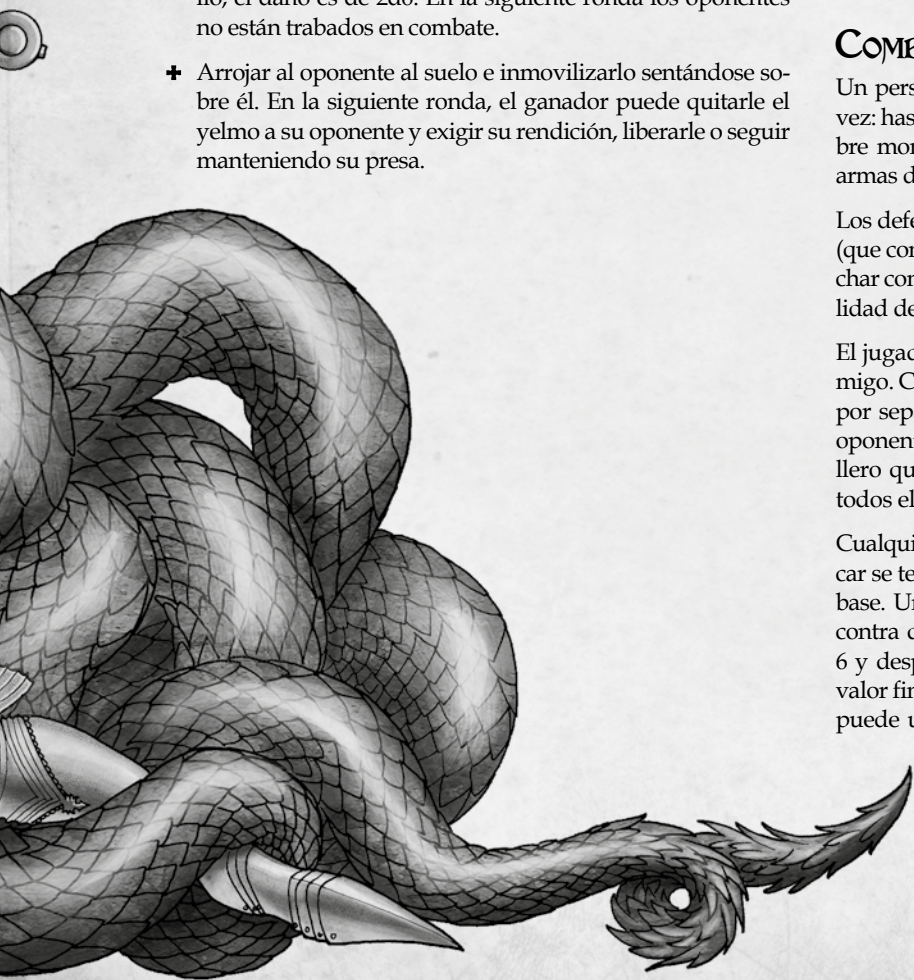
Un personaje puede ser atacado por más de un oponente a la vez: hasta tres hombres a pie, dos hombres montados o un hombre montado y dos a pie. Cualquier número de hombres con armas de proyectiles puede atacar a un único objetivo.

Los defensores pueden ignorar a alguno o a todos sus atacantes (que consiguen un ataque no enfrentado gratuito), o pueden luchar contra todos los oponentes que deseen, dividiendo su habilidad de armas entre todos ellos.

El jugador es quien decide cuántos puntos asignar a cada enemigo. Cada tirada se realiza por separado y cada ataque se trata por separado, por lo que cada vez que el caballero pierda, su oponente le hará daño completo. Del mismo modo, un caballero que golpee a varios enemigos les hará daño completo a todos ellos.

Cualquier bonificación por ir montado de +5 que se pueda aplicar se tendrá en cuenta después de dividir la habilidad de arma base. Un caballero a caballo con Espada 16 que esté luchando contra dos enemigos a pie puede dividir su habilidad en 10 y 6 y después añadir un +5 a ambos valores, para conseguir un valor final de 15 para un enemigo y 11 para el otro. Un caballero puede utilizar su escudo tantas veces en una ronda como sea necesario para responder a un ataque.

Los proyectiles que se disparan contra un objetivo cuentan como un único ataque, ya sean flechas, virotes o rocas.



Ejemplo de combate contra múltiples oponentes: Sir Ambrut es atacado por un par de guerreros sajones jóvenes (cada uno con una habilidad de Hacha 11), y decide luchar contra ambos a la vez. La habilidad de Espada de Ambrut es de 18 y, de esos puntos, decide asignar al primer enemigo 10 y al otro 8.

Contra el primer enemigo Ambrut obtiene un 13, con lo que falla su tirada de Espada (recuerda, su habilidad efectiva es de 10 contra ese oponente); el director de juego obtiene un 7 para ese sajón, por lo que golpea a Ambrut y le hace daño. Contra el segundo guerrero, Ambrut saca un 7, un éxito teniendo en cuenta que su habilidad efectiva es de 8; el guerrero enemigo saca un 5, por lo que Ambrut es el vencedor. Como el segundo sajón ha conseguido un éxito parcial, consigue interponer su escudo para detener parte del golpe de Ambrut.

COMBATE NO LETAL

Durante un torneo, una justa o cualquier otro combate «amistoso», un caballero podría usar armas embotadas (o *rebajadas*) o contener voluntariamente toda su fuerza al golpear (se suele preferir esta última opción antes que embotar un arma). En ambos casos, con armas embotadas o conteniendo la fuerza, el caballero sigue golpeando con fuerza, buscando simplemente golpear a su enemigo para derribarlo, pero es el daño que normalmente infligiría un ataque normal.

Las habilidades de combate y el daño se calculan con normalidad para el derribo, utilizando todo el daño que resulte de la tirada, no obstante, un arma embotada reduce a la mitad el daño real de un arma afilada o punzante, mientras que un golpe contenido también lo reduce a la mitad. Si se usan a la vez, el daño real solo es un cuarto del total. En todos los casos, el daño real se calcula como un golpe capaz de penetrar la armadura y herir. Un caballero jugador debe indicar claramente de antemano su intención de contener toda su fuerza.

PÉRDIDA DE ARMAS

Las armas que se rompen durante un combate normalmente no se pueden reparar. Es necesario obtener nuevas armas a su coste habitual o quitárselas a un enemigo. Todas las armas, excepto las espadas o los mandobles, se rompen en un combate cuando los combatientes cometen una pifia. Las espadas y mandobles en lugar de ello se caen, pero se pueden recuperar en la siguiente ronda de combate, incluso si el luchador está montado a caballo, ya que normalmente las armas están unidas al cinturón o a la muñeca del caballero con una cuerda.

Recuerda que una espada siempre rompe un arma que no sea una espada cuando dos oponentes obtienen el mismo resultado en un combate.

COMBATIR CONTRA CRIATURAS

En general, los combates contra criaturas usan las reglas normales. Por ejemplo, una criatura que consiga un éxito crítico hará daño doble. Sin embargo, las criaturas no sufren el efecto de que se rompan las armas cuando pifian o cuando obtienen un empate contra una espada, lo cual supone una importante ventaja. Por otro lado, no pueden usar escudos, por lo que no obtienen ningún beneficio al obtener un éxito parcial.

Muchas de las criaturas de **Pendragón** tienen habilidades especiales en combate para reflejar sus particularidades únicas y mágicas. Por ejemplo, el león puede atacar dos veces en una única ronda y tiene un valor de reducción por armadura de 10 puntos para reflejar su poder legendario. Los jabalíes luchan durante una ronda después de morir (incluso si tienen puntos de golpe negativos). ¡Un grifo es tan temible que sus enemigos deben hacer una tirada de Valiente con un modificador de -5 simplemente para poder comenzar a luchar contra él!

Estas reglas y capacidades especiales son específicas de cada criatura y los personajes jugadores no pueden obtenerlas. Sin embargo, la mayoría de las criaturas no deberían utilizar las tácticas de combate que se detallan en este capítulo, a pesar de que estas opciones sí estén disponibles para los personajes, con una única excepción: las criaturas pueden esquivar (evasión) si lo necesitan.

En el Apéndice 2 encontrarás más reglas para monstruos y criaturas.

TÁCTICAS DE COMBATE OPCIONALES

Las tácticas permiten que los jugadores y el director de juego se involucren de forma más directa en el destino del combate. Estas tácticas son opcionales, no obligatorias, y puede que esté permitido usarlas en unos casos y en otros no: el director de juego es el encargado de decidir si permite tácticas de combate especiales en una situación específica.

Si los jugadores tienen problemas a la hora de decidir qué táctica usar, o si dos caballeros jugadores deben luchar el uno contra el otro, cualquier táctica utilizada debería escribirse en secreto durante la fase de determinación de la ronda, para evitar que lo que sabe el jugador no influya en las acciones del caballero. Una vez declarada, no se puede cambiar una táctica durante la ronda: el personaje debe luchar usando la táctica que haya elegido.

ATAQUE INCONTROLADO

Con esta opción un luchador realiza un ataque total, aullante, enfurecido y alocado. El fiero sir Turquin, enemigo del Rey Arturo, era muy temido por usar esta poco sofisticada táctica. Un Atacante Incontrolado lleva a cabo una furiosa oleada de golpes, sin importarle las consecuencias, guiado por una rabia incontrolada. Un Atacante Incontrolado recibe un +10 a su habilidad de armas normal. Un Atacante Incontrolado no puede usarse con una Lanza de caballería ni contra múltiples objetivos. El atacante no puede protegerse con un escudo en ningún caso.

El oponente que se enfrenta a un Ataque Incontrolado tiene dos opciones:

- ✦ Realizar, en primer lugar, una tirada de ataque no enfrentada gratuita. Si consigue derribar con este ataque a su enemigo, la ronda ha terminado. Si no consigue detenerle de este modo, su enemigo le golpeará a su vez con un +10 a su habilidad. El escudo del defensor siempre cuenta si está equipado con uno.
- ✦ Defenderse, habilidad contra habilidad, cada uno con una bonificación de +10. El combate en este caso se resuelve como una ronda normal (recuerda, los empates no tienen efecto).

Si en una lucha ambos combatientes usan Ataques Incontrolados, ambos atacan con un +10 a la vez.

DEFENSA

Al contrario que el estilo de lucha de Ataque Incontrolado, los caballeros pueden escoger luchar a la defensiva. Esto es especialmente útil cuando un caballero se enfrenta a múltiples enemigos y necesita dividir su defensa, pero también se puede usar contra un único enemigo.

Un personaje que lucha a la defensiva gana un modificador de +10 a su habilidad de arma durante la ronda, pero no inflige daño con sus ataques si gana su tirada de combate (incluso si es un crítico). Los éxitos parciales, los fallos, las pifias y los empates tienen los resultados habituales en una tirada enfrentada.

Si dos personajes optan por luchar a la defensiva, ambos ganan el modificador de +10 y no se inflige ningún daño. Tales combates podrían durar horas de tiempo de juego.

No se pierde Honor por usar esta opción ni se reduce la Gloria si se consigue ganar: luchar a la defensiva es una opción perfectamente honorable (y a menudo, la más sabia).

Especial: Si un personaje que usa una táctica de defensa lucha contra un oponente que usa la táctica de ataque incontrolado, ambos ganan un modificador de +10 por sus respectivas tácticas, y el combate se resuelve con normalidad. Si el personaje que está a la defensiva gana, no causa daño.

DESTRABARSE

Salirse de un combate cuerpo a cuerpo en el que uno está trabado requiere la táctica de destrabarse si dos personajes están luchando a pie o si ambos van montados a caballo. Esto es similar a realizar una presa, pero tiene menos posibilidades de éxito ya que se requiere una tirada enfrentada.

El personaje que quiere destrabarse debe hacer una tirada enfrentada de DES (si los personajes luchan a pie) o de Equitación (si van a caballo) contra la habilidad de arma del oponente. Dado que moverse y destrabarse es una acción combinada, esta táctica impone un modificador reflexivo de +5/-5 al atacante y al personaje apresado, respectivamente.

Si el personaje que se destraba gana la tirada enfrentada, evita el ataque de su enemigo y puede seguir moviéndose con normalidad este turno. Si el atacante gana la tirada, causa daño de forma normal y además evita que el personaje que quería destrabarse pueda moverse esta ronda.

Si los personajes empatan, se considera que ambos han perdido en esta ronda. En este caso, el personaje que quería destrabarse no consigue moverse, pero no recibe ningún golpe.

Si el personaje que quiere destrabarse saca una pifia, se cae al suelo, y si estaba montado a caballo, se cae y sufre 1d6 puntos de daño debido a la caída.

ALGUNAS PREGUNTAS FRECUENTES SOBRE PENDRAGÓN

Pregunta: «Las reglas de éxitos críticos no tienen sentido. Mi personaje y el de otro tipo estaban usando sus habilidades de Cantar para impresionar a una dama. Mi personaje es muy bueno en Cantar y tuve éxito con una tirada de 16 (mi habilidad es de 17), pero el otro personaje tuvo suerte y sacó un 5, o sea, un crítico, porque la habilidad de Cantar de su personaje es de 5. El director de juego dijo que había ganado la competición. ¿Por qué una birria de tirada de 5 gana a una de 16, que es una tirada tres veces mejor?».

Respuesta: Un éxito crítico siempre se considera una tirada con éxito de 20, ya sea en combate o no. Incluso si un personaje tiene un miserable valor de 1 en una habilidad, si tiene la suerte suficiente como para sacar un 1, lo habrá hecho tan bien como lo podrían haber hecho sir Gawain o sir Lancelot.

Recuerda que solo se consigue un éxito crítico el 5 % de las veces. La idea es dar incluso a los personajes relativamente más débiles una oportunidad de mostrar grandeza. En las pruebas de juego los jugadores se frustraban por no ser capaces de igualar a los personajes más poderosos y de ahí surgió la regla.

P: «Tres bandidos atacaron a mi personaje y el director de juego les dio modificadores de +10 a dos de ellos, aunque yo no estaba ni sorprendido ni derribado. ¿Cómo puede ser que eso sea justo!?».

R: Las reglas dejan que sea el director de juego quien asigne modificadores en situaciones específicas. Parece que los bandidos han salido bien parados en este caso, pero apa-

rentemente tu director de juego pensó que habían puesto a tu personaje en un aprieto.

Si no te gustan las interpretaciones de las reglas que estás viendo, pon un buen ejemplo en lugar de quejarte. Ofréce-te a ser el director de juego para poder mostrarle a la gente cómo crees *tú* que deberían manejarse los modificadores.

P: «Las reglas de curación hacen imposibles los combates. Cuando golpean a mi personaje, le cuesta semanas enteras curarse y se pierde el resto de la aventura. ¿Cómo habéis podido diseñar un juego en el que los personajes son caballeros pero el combate no es divertido?».

R: Las reglas de combate y curación son brutalmente realistas en lo que respecta a los efectos prolongados de las heridas... pero el juego debe ser fiel a la literatura en la que se basa o, si no, ¿para qué molestarse en llamarlo **Pendragón**? La próxima vez, pregúntale a tu director de juego si puedes permanecer con el grupo aunque tu personaje necesite quirurgia. Tu personaje puede empeorar o incluso morir debido a las reglas de agravamiento, pero al menos podrás seguir participando en la aventura y puede que incluso puedas luchar si tienes que hacerlo.

En cuanto a los tiempos de curación, apuesto a que tu personaje tiene valores pequeños en CON y FUE, por lo que su Velocidad de Curación es muy baja. También apuesto a que tiene una armadura muy antigua. Invierte un par de años en entrenar la CON de tu personaje en lugar de sus habilidades, ¡y compra, pide, toma prestada o roba una armadura mejor!

Si se lucha contra varios oponentes, esta táctica no puede utilizarse a menos que el director de juego lo apruebe. Si al personaje se le permite usar esta táctica, debe dividir su habilidad entre todos los oponentes.

Los personajes cargados sufren los modificadores por carga habituales cuando intentan destrabarse de un enemigo.

Combate a caballo

Los caballos son esenciales en **Pendragón**, ya que otorgan muchas ventajas en combate. En esta sección se presentan varias opciones y reglas relacionadas con el combate a caballo.

CARGA CON LANZA DE CABALLERÍA

Una carga con una lanza de caballería es el único tipo de ataque que se debe realizar mientras se está en movimiento. El caballo debe moverse al menos seis yardas en línea más o menos recta para conseguir la suficiente velocidad como para hacer daño con la lanza de caballería, aunque el director de juego no debería insistir en que se trace el movimiento de cada yarda antes de que tenga lugar el combate.

Si se realiza una carga de lanza de caballería contra un oponente que no sea otro caballero cargando con una lanza de caballería, el caballero consigue un modificador de +5 a su habilidad de Lanza de Caballería. Además, ya que el peso del caballo y su inercia se añaden al ataque, el daño de una carga con lanza de caballería utiliza el valor de Daño del caballo, en lugar del Daño del jinete, como se muestra a continuación.

Tipo de montura	Daño
Caballo de batalla	6d6
Corcel	5d6
Rocín	4d6

La carga con lanza de caballería es particularmente devastadora cuando se realiza contra oponentes que usan armas de cuerpo a cuerpo normales.

Una lanza de caballería se rompe con más facilidad que el resto de armas: si el daño total infligido por una lanza de caballería es un número impar, la lanza se rompe. Además, una pifia indica que la lanza se rompe *antes* de hacer daño.

Luchar con una lanza de caballería mientras se va a caballo, pero sin realizar una carga, es lo mismo que utilizar una lanza normal: en tal caso, utiliza la habilidad de Lanza del personaje y no la de Lanza de Caballería. Además, recuerda que quien la empuña no consigue el modificador habitual de +5 por cargar e inflige solo su propio valor de daño, no el de su montura.

ARMAS A DOS MANOS

Las armas a dos manos no se pueden usar mientras se lucha a caballo (ver «Habilidades de Combate» en el Capítulo 4).

VENTAJAS POR POSICIÓN ELEVADA

Como se indica en «Modificadores de combate», un personaje a caballo que lucha contra un enemigo a pie consigue un modificador de +5 a su habilidad de arma, a menos que el que va a pie use una lanza larga o una alabarda. Si corresponde, este



modificador se añade al modificador normal por realizar una carga con lanza de caballería (para un total de +10).

DIFERENTES MONTURAS

Los directores de juego pueden desear incrementar o reducir alguno de los atributos de los caballos para introducir variantes y entregar caballos ligeramente superiores a los normales como recompensa por una buena interpretación. Por ejemplo, un caballo normal se mueve mucho más rápido que cualquier hombre, con armadura o sin ella, en combate cuerpo a cuerpo; sin embargo, un caballo excepcionalmente rápido (Velocidad 10, por ejemplo), puede galopar 30 yardas en una ronda, aunque normalmente debe hacerlo en línea recta.

Independientemente de la calidad de una montura, el director de juego debería exigir tiradas de Equitación si se efectúa algún giro o maniobra arriesgada, aunque los mejores caballos podrían otorgar bonificaciones de +5 o +10 a la habilidad de Equitación de un personaje.

ARMADURAS PARA CABALLOS

El caballo de batalla, el caballo típico de guerra de un caballero, puede llevar una *gualdrapa*, una tela que cubre completamente al caballo, a la vez que lo decora y protege. Generalmente es muy colorida y muestra el escudo de armas o el blasón de su pro-

JUSTAS

Las competiciones usando lanzas de justa se llevan a cabo como si los combatientes estuvieran luchando en un combate no letal (ver las reglas de «Combate no letal») mientras realizan cargas de lanza de caballería normales. Por ello, un éxito normal ofrece la posibilidad de derribar al oponente con un resultado de Derribo (recuerda que se utiliza la característica de Daño de la montura, no la del jinete), pero sin causar daño real. Sin embargo, si se obtiene un éxito crítico, la lanza de caballería hace daño real (esto es, el Daño normal del caballo, aunque no se dobla).

Las lanzas de justa se rompen del mismo modo que las lanzas de caballería normales, esto es, siempre que la tirada para determinar el daño dé como resultado un número impar.

Una pifia en Lanza de Caballería durante una justa indica que el justador hizo algo terriblemente mal, como golpear al caballo de su enemigo o caerse aunque no llegaran a golpearle, además de hacer añicos su lanza.

pietario. La gualdrapa básica que suelen llevar los caballos de guerra les otorga un punto de armadura (este valor se añade al valor de armadura normal de un caballo, por lo que un caballo de batalla con una gualdrapa tendrá un valor de armadura de $5 + 1 = 6$).

Los personajes pueden insistir en equipar a caballos de menor calidad con una gualdrapa (aunque hacerlo es algo torpe e incluso ridículo); los directores de juego deberían asegurarse de aplicar un modificador negativo a la Velocidad y la DES de la montura sobrecargada.

Salud y heridas

La *raison d'être* de un caballero es luchar y muchas de las acciones del juego están relacionadas con el combate personal o militar, lo que muchas veces termina provocando heridas, ya sean leves o mortales. Los caballeros esperan recibir daño y llevan con orgullo sus múltiples cicatrices.

En la literatura artúrica, los caballeros sufren a menudo graves heridas y pasan por largos períodos de curación y descanso para



recuperarse de ellas. Estos eventos son realistas y, además, fieles a las historias. Las siguientes reglas intentan formalizar este proceso, al mismo tiempo que dejan al director de juego la suficiente flexibilidad como para resolver todas las situaciones posibles.

Llevar la cuenta de las heridas y la curación es un proceso complicado. Tanto el director de juego como los jugadores son responsables de registrar esta información de forma precisa y honesta. Es posible que quieras simplificar parte de estas reglas mientras estás aprendiendo a jugar, pero deberías utilizarlas en su totalidad una vez te hayas familiarizado con ellas. La recompensa será una experiencia más dramática y auténtica.

La violencia en **Pendragón** debería ser realista y terrorífica, nunca casual o rutinaria, y el mejor modo de conseguir esto es hacer que las heridas sean un asunto serio.

PUNTOS DE GOLPE

La salud en **Pendragón** se mide principalmente a través de la característica de Puntos de Golpe Totales (que se calculan sumando TAM + CON). Este número representa la capacidad de un personaje de absorber daño. La muerte es inminente si un personaje llega a 0 puntos de golpe o a puntos negativos. En esencia, sin embargo, un personaje con solo la mitad de sus puntos de golpe normales está medio muerto.

PERDER PUNTOS DE GOLPE

A medida que se sufre daño durante el juego, se pierden puntos de golpe. El jugador debe apuntar estas pérdidas a lápiz en el espacio de su hoja de personaje marcado como «Puntos de Golpe actuales».

Los personajes pueden perder puntos de golpe por muchos motivos. Algunas formas de daño causan *heridas*, mientras que otras afectan directamente a los *Puntos de Golpe*. La fatiga, por sí misma, nunca provoca que se pierdan puntos de golpe.

Una vez heridos, los personajes pueden perder más puntos de golpe debido a la enfermedad, a infecciones, a una actividad excesiva, a pérdida de sangre o cosas peores. Todos estos factores se resumen en las reglas de «Empeoramiento y agravamiento» que se detallan más adelante. El empeoramiento se puede prevenir gracias a la medicina poco sofisticada de la época, conocida como quiriurgia. El agravamiento lo causa la actividad excesiva que realiza un personaje mientras está herido o enfermo, y solo se puede evitar dejando de realizar dicha actividad.

RECUPERAR DE PUNTOS DE GOLPE

Que un personaje se recupere de sus heridas es un proceso natural del cuerpo, que se cuantifica con la Velocidad de Curación del personaje, que se calcula sumando FUE + CON y dividiendo el resultado entre 10. Normalmente los personajes recuperan un número de puntos de golpe igual a su Velocidad de Curación cada semana (de hecho, *el domingo a mediodía*), aunque el director de juego puede ajustar este programa si lo ve necesario.

La habilidad de Primeros Auxilios permite recuperar puntos de golpe de manera inmediata y se ocupa de que una hemorragia se corte y se evite una infección. Un éxito crítico con una tirada de Quiriurgia aumenta la Velocidad de Curación de un personaje (consulta las secciones «Primeros auxilios» y «Quiriurgia» de este capítulo).

La curación mágica puede sanar puntos de golpe o mejorar mágicamente la salud de un personaje, según decida el director de juego. Como siempre, los detalles de la magia curativa son secretos solo conocidos por el director de juego (y por unos pocos personajes no jugadores únicos).

En todos los casos, si se recuperan puntos de golpe por encima del valor de Puntos de Golpe Totales de un personaje, los puntos extra se pierden.

INCONSCIENTE

Si un personaje pierde puntos de golpe, llega a un punto en el que se queda inconsciente. Este importante umbral se representa con la característica de Inconsciente, cuyo valor es igual a los Puntos de Golpe Totales divididos entre 4.

Los personajes con un número de puntos de golpe actuales inferiores al valor de Inconsciente están fuera de la acción. En el momento en el que un personaje traspasa este umbral, se desliza lentamente hacia el suelo, posiblemente tambaleándose un par de yardas primero o resbalando suavemente por su caballo antes de desvanecerse. Se permite realizar una tirada de DES a un personaje que esté montando a caballo cuando cae inconsciente. Un éxito indica que no se sufre daño por la caída, mientras que un fallo indica que se sufre 1d6 puntos de daño adicionales al caer.

El director de juego puede permitir que un personaje inconsciente pueda tener breves períodos de lucidez. Si el director de juego lo aprueba, el personaje podría hablar en voz baja. Por ejemplo, podría dictar testamento, rezar para obtener ayuda divina o describir a un atacante con un débil susurro (consulta el cuadro de texto «Una lucha a muerte»).

Como han sido gravemente heridos, los personajes inconscientes se consideran *enfermos* (ver «Estados de salud») y deben marcar de inmediato la casilla «Necesita Quiriurgia» en su hoja de personaje. Necesitan recibir cuidados con Quiriurgia hasta que el director de juego diga lo contrario.

Ejemplo de herida e inconsciencia: Después de una gran batalla, sir Ambrut consigue vencer a sus dos asaltantes sajones. Ambrut no ha sufrido ninguna Herida Grave durante el combate gracias a su heroica CON de 21. Sin embargo, ha sufrido muchas heridas menores, incluyendo una caída de su caballo, hasta un total de 26 puntos de daño, dejándolo con solo 8 puntos de golpe.

Ya que 8 está por debajo del valor de Inconsciente de 9 de Ambrut, el malherido caballero se tambalea hasta llegar a un bosquecillo cerca del lugar de la batalla y cae inconsciente. El jugador de Ambrut pone una marca en la casilla «Necesita Quiriurgia».

PUNTOS DE GOLPE A CERO O NEGATIVOS

A medida que un personaje va sufriendo heridas menores o empeoramientos, sus puntos de golpe actuales pueden llegar a tener un valor negativo. El jugador debe seguir llevando la cuenta de sus puntos de golpe.

Un personaje con 0 puntos de golpe o menos está a las puertas de la muerte. La habilidad de Primeros Auxilios o la magia pueden restablecer y preservar su vida lo suficiente como para que pueda recibir más cuidados, pero a menos que sus puntos de golpe alcancen un valor positivo antes de la medianoche de ese mismo día, el personaje morirá en algún momento de la noche.

UNA LUCHA A MUERTE

El joven sir Perceval, al viajar por un bosque, se encuentra con un caballero al que no reconoce. Deciden luchar un duelo «amistoso» y pronto se dan cuenta de que sus fuerzas están muy igualadas. Ambos son demasiado tozudos como para detener el combate y siguen luchando hasta que están demasiado débiles como para continuar, habiendo sufrido ambos muchas heridas leves. En el fragor de la batalla, ninguno se da cuenta de la grave condición de su adversario, hasta que es demasiado tarde.

... De este modo lucharon durante casi medio día y nunca descansaron, salvo lo poco justo, y no hubo ninguno de ellos que tuviera menos de cincuenta heridas, y sangraron tanto que era un milagro que se mantuvieran en pie. Pero este caballero que luchó con sir Perceval era un caballero probado, un sabio caballero combatiente y sir Perceval era joven y fuerte, no ducho en el combate como el otro era.

Entonces sir Perceval habló primero y dijo:

– Sir Caballero, contened vuestra mano todavía un momento, pues hemos luchado por una simple cuestión y peleado durante demasiado tiempo. Y por ello os solicito vuestro nombre, ya que nunca hasta ahora había sido igualado.

– Entonces que Dios me ayude – dijo aquel caballero – y nunca hasta ahora hubo jamás caballero que me hiriera tanto dolor como habéis hecho vos y eso que he luchado en muchas batallas. Ahora sabréis que soy caballero de la Mesa Redonda y mi nombre es sir Héctor de Maris, hermano del buen caballero sir Lancelot du Lac.

– Ay de mí – dijo sir Perceval –, y mi nombre es sir Perceval de Gales, que he hecho mi misión para buscar a sir Lancelot y ahora estoy cierto de que nunca concluiré mi búsqueda, ya que me habéis dado muerte con vuestras manos.

– Eso no es de tal modo – dijo sir Héctor – ya que a mí me habéis dado muerte con vuestras manos y puede que no viva. De ahora en adelante os solicito – dijo sir Héctor hacia sir Perceval – que cabalgéis por la presente hasta un monasterio y me traigáis un sacerdote para que pueda recibir a mi Salvador, ya que puede que no viva. Y cuando vayáis a la corte del Rey Arturo no se lo digáis a mi hermano, sir Lancelot, cómo me disteis muerte, pues entonces él sería vuestro enemigo mortal. Sino decidle que perezca en mi misión cuando lo buscaba.

– Ay de mí – dijo sir Perceval –, decid algo que nunca será, pues estoy tan débil de sangrar que aún [a penas] puedo ponerme en pie. ¿Cómo podría entonces coger mi caballo?

Malory XI, 13

En términos de juego, los dos caballeros han luchado hasta que sus puntos de golpe han llegado por debajo del valor de Inconsciente. Este ejemplo sirve para ilustrar una interpretación generosa de las reglas de inconsciencia: aunque no son capaces de permanecer en pie, y por supuesto no pueden seguir luchando, sir Perceval aún puede hablar con su oponente y rezar.

Sin darse cuenta, los dos caballeros han roto sus votos como caballeros de la Mesa Redonda, que les obligan a no luchar los unos contra los otros. Al haberse marchado de aventuras sin escuderos, no hay nadie para ayudarles o para ir a buscar ayuda. Ambos habrían muerto por empeoramiento si no fuera porque Perceval reza con gran fe y piedad y el Santo Grial, traído en manos de una doncella, aparece milagrosamente y les cura a ambos.

Incluso si sobrevive, necesitará Quirugía.

Ejemplo de puntos de golpe negativos: Después de la lucha mencionada anteriormente, sir Ambrut yace inconsciente en el campo, con solo 8 puntos de golpe. En su delirio, grita de dolor. Un soldado enemigo le escucha y, al ver a una presa fácil, apuñala con su lanza de forma brutal al indefenso Ambrut, causándole 9 puntos más de daño. Ambrut se retuerce brevemente y luego queda exánime. Ahora tiene -1 puntos de golpe. Morirá esa misma noche a menos que reciba Primeros Auxilios antes de la medianoche.

Por suerte, su escudero, que se había separado de su señor, consigue encontrar ayuda (el jugador de Ambrut consigue un éxito en una tirada de Escudero). Ambrut recibe Primeros Auxilios y recupera dos puntos de golpe gracias al médico que su escudero ha encontrado. Ahora, con un punto de golpe, el caballero sobrevive a esa noche, aunque tiene muchas cicatrices nuevas.

PRIMEROS AUXILIOS

La habilidad de Primeros Auxilios puede hacer que los personajes heridos recuperen puntos de golpe y permite cortar hemorragias, evitar que las heridas se infecten, etc. Al ser un tratamiento de emergencia que se aplica en el mismo campo de batalla, solo es útil si se aplica de forma inmediata o poco

después de que se sufra una herida (ver «Heridas»). No se puede usar con heridas que se hayan sufrido hace más de un día y sus beneficios solo se pueden obtener una vez por cada herida.

Cada uso de Primeros Auxilios en una herida leve precisa de unos minutos (3d6 rondas de combate cuerpo a cuerpo, si es necesario hacer el cálculo). Las heridas más serias necesitan más tiempo para ser tratadas, pero el tiempo concreto lo decide el director de juego. Si se falla la tirada, es demasiado tarde para intentarlo de nuevo. Cualquier atención médica posterior se debe llevar a cabo usando Quirugía.

Los puntos de golpe que se recuperan con Primeros Auxilios no dependen de la Velocidad de Curación del paciente, pero solo es posible recuperar una pequeña cantidad de puntos de golpe de este modo. Una tirada con éxito de Primeros Auxilios reduce las posibilidades de que una herida se infecte y devuelve 1d3 puntos de golpe al paciente. Un éxito crítico cura 1d3+3 puntos de golpe.

Una pifia en una tirada de Primeros Auxilios causa 1d3 puntos de daño adicionales. Además, el estado de salud del paciente se agrava y la herida se infecta, vuelve a sangrar o empeora de algún otro modo. El personaje ahora está *enfermo*: marca la casilla de «Necesita Quirugía».

Los personajes que reciben Primeros Auxilios en todas sus heridas por lo general no necesitan Quirugía, a menos que hayan sufrido una Herida Grave o Mortal (ver «Heridas»).

Ten en cuenta que con Primeros Auxilios se pueden curar muchas heridas pequeñas y que el caballero puede recuperar todos sus puntos de golpe, pero las heridas severas siguen dejándolo herido.

HERIDAS

Cuando un personaje recibe una herida, la magnitud del daño es crucial. A efectos de juego se reconocen tres clasificaciones de heridas: *leves*, *graves* y *mortales*, dependiendo de la cantidad de puntos de daño de cada ataque con éxito en relación a los Puntos de Golpe Totales. Así, los personajes con valores altos de TAM y CON sufrirán menos por sus heridas.

Recuerda que, incluso con todos sus puntos de golpe, un caballero probablemente tenga contusiones, cortes, rozaduras y tirones musculares capaces de dejar fuera de combate a un adulto típico del siglo XX.

HERIDAS LEVES

Cualquier golpe que cause menos daño que el umbral de Herida Grave de un personaje (que es igual a su CON) indica que se han sufrido contusiones, laceraciones y heridas menores que son dolorosas, pero que por sí mismas no pueden causar efectos graves adicionales.

Una herida leve puede encontrarse y empeorar si no se cura apropiadamente (ver «Primeros Auxilios» y «Recuperación») pero no tiene un efecto inmediato en un combate o en cualquier otra actividad. Si el director de juego lo decide, un personaje que siga luchando o realizando actividades físicas después de haber recibido varias heridas leves puede sufrir un agravamiento.

Una acumulación de heridas leves puede hacer que los puntos de golpe de un personaje caigan por debajo de su umbral de Inconsciente. Una vez que el personaje queda inconsciente, siempre se necesita Quirugía y puede empezar el empeoramiento. La debilidad corporal debida a condiciones de descanso poco saludables, o tiradas de Primeros Auxilios con resultados de pifia, también pueden hacer que el personaje enferme, de nuevo, a discreción del director de juego.

HERIDAS GRAVES

El daño provocado por una única herida es igual o mayor a la CON del personaje (el umbral de Herida Grave) representa un daño serio que el personaje simplemente no puede ignorar. Ejemplos prácticos de estas heridas podrían ser conmociones severas, huesos rotos o aplastados, graves hemorragias u órganos internos dañados.

En términos de juego, hay varias consecuencias negativas por recibir una Herida Grave.

1. Se marca inmediatamente la casilla «Necesita Quirugía». El personaje necesita la atención de un experto para evitar infecciones y otros peligros derivados de su herida, como se describe en la sección de empeoramiento.
2. El personaje cae inconsciente, a menos que consiga una tirada con éxito de 1d20 contra sus puntos de golpe actuales

(por ejemplo, un personaje al que le queden solo 10 puntos de golpe necesita obtener un 10 o menos para permanecer consciente).

3. El jugador debe tirar en la Tabla 5-3: Características Perdidas para descubrir los efectos permanentes, si existen, de su herida. Todas las características secundarias, como Velocidad o Inconsciente, se deben calcular de nuevo si la tirada hace que uno de los atributos disminuya. Si la característica de Puntos de Golpe Totales disminuye, los puntos de golpe actuales no se ven afectados a menos que el personaje tenga su máximo de puntos de golpe en ese momento (en cuyo caso bajan hasta el nuevo máximo).
4. Si el personaje logra evitar la inconsciencia, puede que desee seguir luchando o realizando actividades similares. Sin embargo, el personaje herido debe realizar primero una tirada de Valiente para hacerlo, posiblemente con un modificador. Si falla, el caballero no logra reunir el suficiente coraje y deseo como para seguir luchando. Dudará y no volverá al combate a menos que se le obligue a hacerlo. Una pifia en la tirada de Valiente significa que el caballero huye aterrado o se rinde. Un éxito crítico podría hacer que ganara un pequeño beneficio, a discreción del director de juego.
5. Si se siguen realizando acciones después de haber sufrido una Herida Grave, se puede sufrir tanto un empeoramiento como un agravamiento.

HERIDAS MORTALES

Un daño recibido por un único golpe que sea igual o mayor a la característica de Puntos de Golpe Totales de un personaje es normalmente mortal, de ahí su nombre. El personaje ha sufrido una herida realmente horrible y que pone en peligro su vida: se ha roto el cráneo, tiene una arteria seccionada, órganos internos atravesados o incluso miembros amputados, si así lo decide el director de juego. Independientemente de la descripción de la herida, el personaje está incapacitado y totalmente indefenso. Sin embargo, aún puede sobrevivir si se cumplen ciertas condiciones. Sigue los siguientes pasos:

1. Se deben aplicar Primeros Auxilios con éxito antes de una hora o el personaje morirá, e incluso en tal caso la recuperación es dudosa. Los Primeros Auxilios deben curar suficientes puntos de golpe como para hacer que el personaje tenga al menos un punto. De este modo, si un personaje tiene más de cinco puntos negativos, la herida es siempre mortal, porque los Primeros Auxilios nunca pueden recuperar más de seis puntos de golpe. La Quirugía no se puede utilizar hasta que el personaje no esté estabilizado (esto es, debe tener puntos de golpe positivos). La única alternativa es la curación mágica, que está bajo el control del director de juego.
2. Si el personaje llega a tener uno o más puntos de golpe, podrá sobrevivir, pero debe realizar inmediatamente *tres* tiradas en la Tabla 5-3: Características Perdidas para determinar los efectos permanentes. Las características secundarias se deben volver a calcular de forma inmediata si se pierden puntos de características (aunque los puntos de golpe no disminuyen más).
3. Si el personaje sobrevive más allá de su primera hora (si vuelve a tener puntos de golpe positivos), se marca la casilla

«Necesita Quirugía». Está inconsciente y su futuro es aún muy incierto.

ANOTAR HERIDAS

La casilla «Puntos de golpe actuales» se usa para anotar toda la información importante para conocer el estado físico de un personaje. Esta sección también incluye un espacio llamado «Heridas» que se usa para anotar la magnitud de las heridas nuevas y sin tratar. Debajo se encuentra la importante casilla «Necesita Quirugía», que sirve para indicar si, en general, un personaje está *sano* o *enfermo* (ver «Estados de salud»).

PROCEDIMIENTO

Cuando un personaje sufre daño, utiliza los siguientes pasos para anotar de forma apropiada el daño y las heridas.

Paso 1. Anota los puntos de daño actuales (por ejemplo, 4 puntos, 15 puntos, etc.) que ha sufrido el personaje en la línea marcada como «Heridas» dentro de la casilla de «Puntos de golpe actuales».

A veces se puede sufrir una herida que afecte directamente a los puntos de golpe, sin infligir una herida visible. Este es el caso, por ejemplo, de las enfermedades, de una pifia en Primeros Auxilios o del empeoramiento sufrido por una herida anterior. En estos casos, ve directamente al paso 3, sin anotar un número de herida ni comprobar su magnitud.

Paso 2. Comprueba si la magnitud de la herida hace que sea una Herida Grave o Mortal. Ver «Heridas».

Paso 3. Resta el valor de la herida de tus puntos de golpe actuales. Borra el número de puntos de golpe que se encuentran escritos en el apartado «Puntos de golpe actuales» y escribe el nuevo total. Así, si tu personaje tiene 26 Puntos de Golpe Totales y sufre 4 puntos de daño, sus puntos de golpe actuales bajan a 22; si recibe posteriormente 15 puntos a causa de un terrible golpe, tendrá solo 7 puntos de golpe actuales.

Dependiendo de las heridas recibidas, del nivel de actividad del personaje y de otros factores, el número anotado en este espacio puede cambiar varias veces a lo largo de una partida.

Paso 4. Comprueba si los puntos de golpe actuales están por debajo del umbral de Inconsciente. Si es así, el personaje se tambalea por un momento y luego se desmalla. Se permite hacer una tirada de DES si el personaje va a caballo o intenta mantener el equilibrio, de modo que evite sufrir daño adicional a causa de la caída.

ESTADOS DE SALUD

Un personaje en **Pendragón** está sano o enfermo. En aras de la simplicidad, no hay término intermedio. Un personaje puede tener una cantidad razonable de puntos de golpe y aun así estar enfermo, o puede tener solo unos pocos puntos de golpe por encima del umbral de Inconsciente y estar sano. El único factor que determina esto es si se marca o no la casilla «Necesita Quirugía».

Sano: Los personajes sanos no necesitan Quirugía. Si la casilla «Necesita Quirugía» no está marcada, entonces está bien, a pesar de cualquier número de heridas menores que haya sufrido,

y puede actuar con normalidad. Los caballeros están entrenados para soportar las heridas menores.

Los personajes sanos cuyos puntos de golpe estén a menos de la mitad de su máximo pueden sufrir agravamiento (ver «Empeoramiento y agravamiento»).

Enfermo: Si está marcada la casilla «Necesita Quirugía», el personaje está enfermo y necesita los cuidados de un médico. Cualquier actividad física extenuante puede empeorar este estado.

Normalmente se marca esta casilla por alguno de estos motivos:

1. Perder suficientes puntos de golpe como para estar por debajo del valor de Inconsciente.
2. Recibir una Herida Grave.
3. Recibir una Herida Mortal (suponiendo que sobreviva).
4. Quien aplica Primeros Auxilios pifia la tirada.
5. Contraer una enfermedad debido a unas condiciones de vida insanas o por otras causas. Esto podría incluir envenenamientos. Ver «Otros tipos de daño».

Los personajes enfermos no pueden cuidar de sí mismos y pueden sufrir empeoramiento natural a menos que alguien atienda a sus necesidades (ver «Quirugía» a continuación).

Una vez un personaje está enfermo y tiene marcada la casilla «Necesita Quirugía», esta permanecerá marcada hasta que el director de juego permita que se borre la marca, normalmente después de varias semanas de descanso. Como mínimo, el personaje debe estar consciente antes de poder eliminar la marca.

RECUPERACIÓN

Recuperarse de una herida o una enfermedad es algo impredecible. Hay muchas situaciones que pueden retrasar o incluso entorpecer la recuperación y puede que los personajes más débiles necesiten meses de convalecencia para recuperarse por completo. Es posible que algunos personajes enfermos mueran durante la convalecencia si no reciben los cuidados adecuados.

Recuerda que, en la literatura artúrica, incluso sir Lancelot se queda a menudo fuera de combate debido a sus heridas.

Cuando un personaje sufre una herida, su recuperación se calcula cada semana de tiempo de juego. Si los personajes heridos insisten en seguir activos en lugar de descansar, se puede aplicar daño por agravamiento, dependiendo de la acción realizada. Los efectos de la Quirugía, la curación natural y el empeoramiento se determinan siempre de manera semanal.

CURACIÓN NATURAL

La curación natural tiene lugar siempre al mediodía del domingo (en tiempo de juego). En ese momento, los personajes recuperan un número de puntos de golpe iguales a su Velocidad de Curación. Incluso si un personaje sufre una herida un sábado, se cura normalmente al día siguiente. Los directores de juego pueden decidir aplicar un ritmo de curación parcial si lo creen necesario.

En todos los casos, la curación natural ocurre de forma semanal, independientemente del tipo de herida o de enfermedad

del personaje o si ha estado activo o descansando durante la semana.

EMPEORAMIENTO Y AGRAVAMIENTO

Las heridas o las enfermedades pueden ir a peor en lugar de mejorar. Si un personaje realiza actividades que pueden interferir con su curación, o si no recibe los cuidados apropiados, puede perder más puntos de golpe. Esto puede deberse a pérdidas de sangre, deshidratación, infección, enfermedades adicionales y otros motivos. Los daños debidos al empeoramiento y al agravamiento simulan los efectos de todos estos factores.

Debido al daño causado por el empeoramiento y el agravamiento, el resultado final de un ciclo semanal de descanso y actividad (ver «Curación natural») puede ser nulo, o incluso resultar en una pérdida de puntos de golpe. La Quirugía puede evitar el empeoramiento, pero solo un descanso adecuado en cama puede evitar que las heridas o enfermedades de un personaje activo se agraven.

EMPEORAMIENTO

El empeoramiento afecta solo a personajes enfermos que no se beneficien de una tirada con éxito de Quirugía durante la semana. El empeoramiento causa la pérdida de 1d6 puntos de golpe por semana (no se anota ninguna herida y por tanto no se pueden usar Primeros Auxilios). Al igual que sucede con la curación natural, este daño tiene lugar el domingo a mediodía. El resultado neto de los dos ajustes de puntos de golpe puede hacer que se ganen puntos de golpe, que se pierdan o que el valor sea el mismo.

QUIRURGÍA

La Quirugía se aplica únicamente a pacientes enfermos. El propósito de la Quirugía es evitar el empeoramiento: una tirada con éxito significa que durante esa semana no tiene lugar un empeoramiento.

Solo se puede intentar una tirada de Quirugía a la semana por cada paciente. Normalmente la tirada se realiza al principio de la semana y el director de juego anota el resultado para consultarlo más adelante. Si dicho resultado es un fallo, el personaje sufre un empeoramiento, pero este efecto no se hace patente hasta el domingo siguiente.

Con un éxito crítico, la salud del paciente mejora rápidamente esa semana: recupera el doble de su Velocidad de Curación normal, además de evitar el empeoramiento. Con una pifia, el paciente pierde de forma inmediata 1d3 puntos de golpe (pero no se anota una herida, por lo que no se le pueden aplicar Primeros Auxilios), y también sufre empeoramiento al final de la semana.

Un personaje necesita Quirugía hasta que haya recuperado la mitad de sus puntos de golpe totales, en cuyo momento estará aún herido, pero ya estará sano.

Ten en cuenta que si más de un quirurgo intenta usar sus artes en un único paciente en una semana, todos ellos fallan automáticamente.

Modificadores a Quirugía: Si el paciente se recupera en condiciones sucias o insalubres (rodeados de enfermedad,

inmundicia o frío), se aplica un modificador de -5 a la habilidad de Quirugía. El resto de modificadores los debe determinar el director de juego.

AGRAVAMIENTO

Los directores de juego se enfrentan inevitablemente a situaciones en las que caballeros que deberían estar descansando insisten en permanecer activos, quizás para «viajar solo un par de horas» o «solo una buena pelea». En otros casos durante una aventura, un personaje herido se verá obligado a abandonar su lugar de descanso durante varios días, después a descansar, después a cabalgar varias yardas y luego a descansar de nuevo. Las reglas de agravamiento se ocupan de estas situaciones.

En aras de la simplicidad, no se lleva la cuenta del tiempo de descanso acumulado para calcular el agravamiento, sino que se anota el daño recibido de actividades específicas. Estas reglas pretenden dar libertad de acción a los jugadores, en lugar de simplemente prohibir que los personajes heridos puedan continuar participando en el juego.

Los jugadores que deseen arriesgarse a que sus personajes lleven a cabo actividades físicas mientras están enfermos o heridos son libres de hacerlo, con consecuencias realistas. En **Pendragón** algunas veces la acción es más importante que la vida, quizás un personaje desea vengar a un hermano o entregar un mensaje de importancia vital, incluso si eso implica cabalgar o luchar mientras está herido.

El agravamiento significa que una condición física se agrava debido a desempeñar una actividad excesiva mientras se está enfermo o herido. Cada incidente de agravamiento causa uno o más puntos de daño directamente a los puntos de golpe actuales, no se anota una nueva herida. El daño por agravamiento ocurre inmediatamente después de llevar a cabo la acción específica, a menos que el director de juego decida lo contrario. El daño extra puede hacer que un personaje caiga inconsciente inmediatamente después de su acción temeraria.

Resolver el agravamiento: La salud actual, la magnitud de las heridas recibidas y la duración e intensidad de la actividad realizada son todos datos importantes a la hora de determinar el agravamiento, como se indica a continuación.

Es posible que los personajes sanos sufran agravamiento, si tienen la mitad o menos de sus puntos de golpe totales y llevan a cabo actividades extenuantes, y también pueden afectar a personajes enfermos que lleven a cabo actividades moderadas. Ten en cuenta que los personajes que estén por debajo del umbral de Inconsciente no pueden sufrir daño por agravamiento ya que solo pueden realizar, como máximo, actividades ligeras. Normalmente se encuentran en un estado comatoso.

Un incidente breve y trivial, como un único baile de cinco minutos en un banquete no debería causar agravamiento, salvo si el personaje está gravemente herido (por ejemplo, un personaje con una Herida Grave que aun así permanece consciente). El director de juego debería juzgar cada incidente de forma separada, basándose en los daños sugeridos en la tabla que se presenta a continuación, en motivaciones narrativas importantes y en su sentido común.

Actividad	Daño por agravamiento sugerido	
	Sano*	Herido
Ninguna (descansar, comer o dormir)	0	0
Ligera (caminar lentamente, comer de forma abundante, hablar o escribir)	0	1
Moderada (andar, cabalgar, bailar, flirtear, discutir)	0	2
Extenuante (luchar, correr, trepar, viajar)	1	3

* Un personaje sano únicamente debería sufrir daño por agravamiento si tiene la mitad o menos de sus puntos de golpe, y solo si así lo decide el director de juego.

El daño normal por agravamiento, indicado en la tabla anterior, puede aumentar si se realiza una actividad de forma continuada, si lo decide el director de juego. Por ejemplo, un personaje enfermo que realiza una actividad ligera durante una hora puede sufrir más daño que el sugerido (dos puntos en lugar uno).

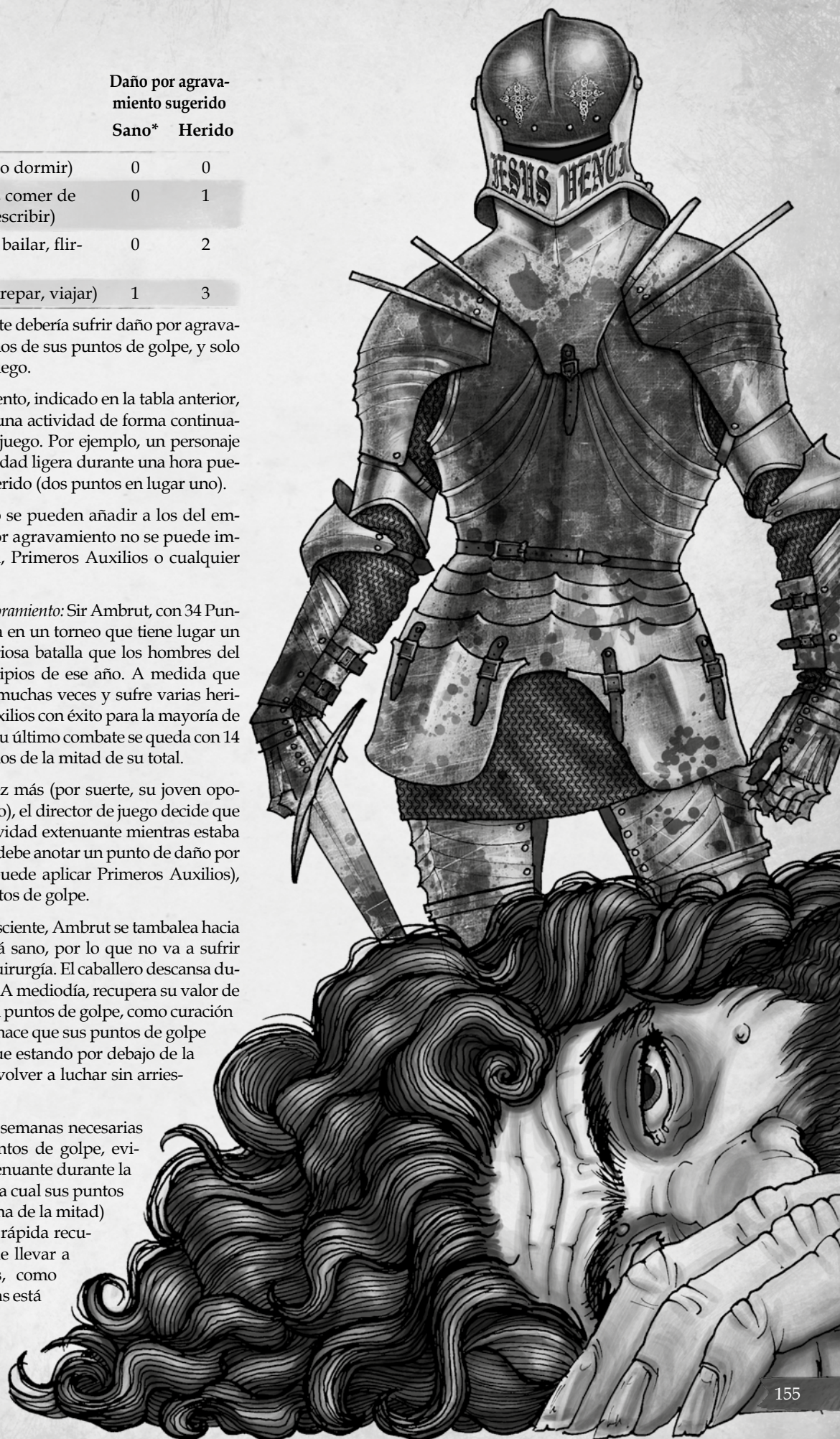
Los efectos del agravamiento se pueden añadir a los del empeoramiento, pero el daño por agravamiento no se puede impedir ni curar con Quirugía, Primeros Auxilios o cualquier otra tirada.

Ejemplo de agravamiento y empeoramiento: Sir Ambrut, con 34 Puntos de Golpe Totales, participa en un torneo que tiene lugar un sábado para celebrar la victoriosa batalla que los hombres del Barón Yvane libraron a principios de ese año. A medida que avanza el día, Ambrut lucha muchas veces y sufre varias heridas leves. Recibe Primeros Auxilios con éxito para la mayoría de ellas, pero como resultado de su último combate se queda con 14 puntos de golpe, es decir, menos de la mitad de su total.

Después de que luche una vez más (por suerte, su joven oponente no le inflige ningún daño), el director de juego decide que Ambrut ha realizado una actividad extenuante mientras estaba herido. Le dice al jugador que debe anotar un punto de daño por agravamiento (al que no se puede aplicar Primeros Auxilios), para un nuevo total de 13 puntos de golpe.

Al final del banquete, aún consciente, Ambrut se tambalea hacia su tienda para descansar. Está sano, por lo que no va a sufrir empeoramiento, ni necesita Quirugía. El caballero descansa durante la mañana del domingo. A mediodía, recupera su valor de Velocidad de Curación de 3 en puntos de golpe, como curación natural de esa semana, lo que hace que sus puntos de golpe suban hasta 16. Este valor sigue estando por debajo de la mitad, así que aún no puede volver a luchar sin arriesgarse a agravar sus heridas.

Ambrut decide descansar las semanas necesarias para recuperar todos sus puntos de golpe, evitando cualquier actividad extenuante durante la primera semana (después de la cual sus puntos de golpe suben a 19, por encima de la mitad) de modo que se asegura una rápida recuperación. Al estar sano, puede llevar a cabo actividades moderadas, como bailar y tener amoríos, mientras está convaleciente.



OTROS TIPOS DE DAÑO

A veces los caballeros languidecen en oscuras mazmorras o sufren fiebres por culpa de terribles venenos o enfermedades devastadoras. A continuación se definen varias fuentes de daño distintas al combate, aunque una fuente de daño tan sórdida como una enfermedad no debería matar a un caballero valiente. La magia puede causar también daño, pero esto es algo inusual, por lo general los efectos de la magia son más sutiles.

Todo el daño se anota del mismo modo: restándolo de los puntos de golpe actuales. Las heridas y la recuperación de los modos de daño más inusuales pueden tratarse de forma algo diferente, según decida el director de juego. La asfixia y las enfermedades, por ejemplo, no causan Heridas Graves o Mortales, pero tampoco pueden curarse con Primeros Auxilios, a menos que el director de juego lo quiera.

ENFERMEDADES

Sufrir una enfermedad debería ser algo raro para los personajes de **Pendragón**. Las enfermedades generalmente están provocadas solo por un prolongado confinamiento en una mazmorra, más que por un viaje ocasional a una gran ciudad o una acción similar. El director de juego debe determinar la cantidad de daño sufrido y decidir si una enfermedad causa heridas que puedan ser tratadas con Primeros Auxilios. Normalmente no se sufren heridas, sino una pérdida directa de puntos de golpe.

Sin embargo, un personaje con una enfermedad está enfermo, sean cuales sean sus puntos de golpe. Marca la casilla «Necesita Quirúrgica» y procede de forma normal.

VENENOS

Cada veneno tiene un valor de Potencia que mide su toxicidad. Cuando se ingiere veneno o este se introduce de cualquier modo en el cuerpo de la víctima, esta debe realizar una tirada de CON enfrentada a la Potencia del veneno (esto es, $1d20 + \text{Potencia}$) que realizará el director de juego. Consulta el resultado de la tirada de CON en la siguiente tabla.

Tirada de CON	Efecto del veneno
Critico	Sin efecto.
Éxito	La víctima está enferma.
Éxito parcial	La víctima está enferma y recibe un daño igual a la Potencia del veneno menos su CON.
Fallo	La víctima está enferma y recibe un daño igual a la Potencia del veneno.
Pifia	La víctima está enferma y recibe un daño igual al doble de la Potencia del veneno.

CAÍDAS

Una caída desde una distancia de menos de tres pies no causa ningún daño. Por cada seis pies o fracción más allá de los primeros tres pies, añade 1d6 puntos de daño. Por ejemplo, caerse de un caballo (una caída de unos cinco pies) causa normalmente 1d6 puntos de daño. Una caída de 12 pies, como desde el techo de una casa, causa 2d6. Una caída de 50 pies, como desde un acantilado o la muralla de un castillo, causa 8d6 puntos de daño.

La armadura *no* absorbe el daño de una caída, aunque los efectos mágicos que simulan los efectos de una armadura pueden hacerlo si el director de juego lo desea.

Las heridas provocadas por una caída se anotan de forma normal.

Caída de objetos: Los objetos que caen sobre un personaje causan un daño que depende de su tamaño y de la altura desde la que caen. El tamaño se mide en libras, de modo que cada diez libras se inflige un punto de daño. La altura se añade a este daño a un ratio de un punto de daño por cada tres pies de caída. De este modo, una roca de 35 libras arrojada desde una altura de 23 pies inflige $4 + 7 = 11$ puntos de daño.

La armadura (y posiblemente un escudo) protege contra el daño de los objetos que caen sobre un personaje y las heridas se calculan del modo normal.

FUEGO Y CALOR

Normalmente, el fuego inflige 1d6 puntos de daño por ronda de combate cuerpo a cuerpo, más 1d6 adicional acumulativo por cada ronda consecutiva de contacto constante. De este modo, durante la segunda ronda consecutiva de contacto, un personaje sufrirá 2d6 puntos de daño; en la tercera ronda, 3d6; en la cuarta, 4d6; y así sucesivamente.

Para hacer daño de este modo es necesario que la fuente de calor o el fuego se sostengan contra el personaje inmovilizado. En caso contrario, como por ejemplo, cuando se usa una antorcha como arma en combate, el contacto no es lo suficientemente prolongado como para hacer daño acumulativo y por tanto solo hace 1d6 puntos por cada golpe.

Además, este daño es el que se asume para un fuego del tamaño de una antorcha o una hoguera. Un fuego de mayor tamaño o una fuente de calor como hierro al rojo vivo o una caldera de plomo hirviendo pueden estar mucho más calientes y pueden infligir 2d6 puntos de daño acumulativo cada ronda de combate o incluso más. El director de juego debe decidir el daño por calor más allá del 1d6 básico.

Algunas fuentes de calor o fuegos mayores pueden causar daño a una distancia corta. Sin embargo, ningún fuego natural inflige daño a personajes que se encuentren a unos 12 pies de distancia.

El fuego también puede causar asfixia debido a la inhalación de humo (ver «Asfixia»).

La armadura de cualquier tipo (pero no la ropa) reduce el daño por fuego en 1d6. Por ello un personaje con armadura no sufrirá daño por fuego en la primera ronda y después sufrirá 1d6 en la segunda ronda de contacto consecutivo, 2d6 en la tercera ronda, etc.

Cada herida producida por un fuego o una fuente de calor se debe basar en el daño total infligido por una única fuente o aplicación de calor, no necesariamente en el daño recibido en cada ronda. Por lo tanto, un contacto continuo terminará provocando una única herida, mientras que varios contactos distintos (como los provocados por ser atacado repetidas veces por una antorcha llameante) tendrán como resultado una cantidad equivalente de heridas individuales.

Tomemos el ejemplo de un personaje al que se le aplica un hierro candente contra la piel durante dos rondas. La primera ronda sufre 1d6 puntos de daño (con un resultado de 4) y en la segunda ronda 2d6 puntos (con un resultado de 7). El personaje registra una única herida de $4 + 7 = 11$ puntos, no dos heridas separadas de 4 y 7 puntos respectivamente.

La habilidad de Primeros Auxilios es útil para tratar la mayoría de daños producidos por fuego o calor.

ASFIXIA

El daño por inhalar agua, humo o vapores venenosos puede evitarse haciendo una tirada de CON, que simula el intento de contener el aliento.

La tirada de CON debe repetirse cada ronda en la que el personaje esté expuesto a un posible daño por asfixia. Si tiene éxito, no sufre daño. Una vez se falla la tirada de CON, el personaje sufre 1d6 puntos de daño por cada ronda de combate que permanezca en el área afectada por la sustancia dañina. Puede sufrir más de 1d6 puntos de daño si la sustancia inhalada es tóxica.

Si se sigue realizando la tirada de CON durante muchas rondas consecutivas, se debería asignar un modificador negativo a dicha tirada. Un personaje podría, por ejemplo, tener un modificador de -1 acumulativo por cada ronda más allá de la primera en la que contenga el aliento, por lo que después de hacerlo durante siete rondas consecutivas, la tirada tendría un modificador de -6.

La asfixia no provoca ninguna herida, sino que los puntos de daño se aplican directamente a los puntos de golpe actuales. La recuperación de puntos de golpe perdidos por ciertos modos de asfixia (como por ejemplo, por ahogamiento) puede ser mucho más rápida que lo habitual, a discreción del director de juego.

Reglas de escaramuza

Los caballeros luchan en muchas batallas, ya sea en combate singular o en situaciones en las que un gran número de caballeros, soldados y guerreros se enfrentan entre sí. En tales situaciones, la destreza individual es importante, pero a menudo se ve superada por los movimientos, emociones y acciones de las masas.

Se usan dos tipos de combate en masa en **Pendragón**: «batallas» y «escaramuzas», siendo estas últimas las más comunes. Una escaramuza es más pequeña y, por lo general, en ella participa una única unidad contra otra unidad individual (como máximo, unos 200 combatientes). Tanto en las escaramuzas como en las batallas, se usan reglas especiales para determinar el resultado final, pero el procedimiento para resolver una escaramuza es mucho más corto y simple, por lo que, al ser posible que se use de forma más frecuente en tu campaña, se explica a continuación.

HABILIDAD DE BATALLA

La habilidad de Batalla mide el conocimiento de un individuo sobre las tácticas individuales usadas en batallas y en escaramuzas. Un valor alto en la habilidad de Batalla significa que el personaje sabe cómo permanecer junto a su unidad, cómo examinar un campo de batalla para reconocer peligros y oportunidades y cómo sacar ventaja de lo que ve.

En general, la habilidad de Batalla tiene dos usos. El primero permite a un líder dar órdenes a un grupo de combatientes y se usa tanto en grandes batallas como en escaramuzas. El segundo permite conocer las decisiones tácticas que toma un individuo que ha quedado separado de su unidad y solo se aplica a las batallas grandes.

Consulta el Apéndice 4 para saber más sobre las batallas a gran escala.

LA ESCARAMUZA

Una escaramuza es una forma especial de combate cuerpo a cuerpo que comienza con un ataque en masa por ambas partes. Un bando u otro puede obtener una ventaja inicial y a partir de ahí el combate se divide en diversos combates cuerpo a cuerpo individuales. La mayoría de los combates en masa que tienen lugar en las aventuras son de este tipo.

En una escaramuza, solo los comandantes principales de cada bando hacen una tirada de Batalla. Si el comandante de la unidad no es un caballero jugador, el director de juego decide el valor de la habilidad del comandante y realiza una tirada no enfrentada en la Tabla 6-3: Modificadores por Tácticas. El modificador que obtenga con esta tirada se aplica a las habilidades de combate de todos aquellos que ataquen en esta primera ronda de combate cuerpo a cuerpo.

Tabla 6-3: Modificadores por Tácticas

Resultado de la tirada de Batalla	Modificador
Crítico	+5
Éxito	0
Fallo	-5
Pifia	-10

Después de la tirada de Batalla del comandante, comienza y se resuelve el combate para cada personaje jugador, usando las reglas normales de combate. Cada caballero jugador debería enfrentarse a un caballero enemigo a menos que la unidad enemiga esté compuesta completamente por tropas peores. Después de la primera ronda, el modificador por tácticas no se usa y solo se aplican los modificadores habituales de combate.

En una escaramuza, la mayoría de los combatientes de cada bando son personajes no jugadores (nadie dirige partidas con 30 o 40 personajes jugadores). La escaramuza no termina hasta que se resuelve la situación relativa a los personajes no jugadores. Puede ocurrir que los caballeros jugadores alcancen la victoria, solo para levantar la vista y ver que el resto de su unidad ha sido derrotada. O pueden ser vencidos por sus oponentes y que sus compañeros PNJ les rescaten.

Para determinar lo que ha hecho el resto de la unidad, utiliza la Tabla 6-4: Destino de los Seguidores. Normalmente esta tirada se aplaza para cualquier momento entre las rondas de batalla 1 y 5, mientras el director de juego se ocupa de los combates individuales. Tarde o temprano uno de los caballeros jugadores mirará alrededor y preguntará qué sucede con el resto de su unidad, o simplemente el director de juego podría pensar que es el momento de realizar la tirada.

Cada personaje que lidera a otros hombres (que no sean los propios escuderos de un caballero), incluyendo al comandante principal, debería hacer una tirada de Destino de los Seguidores. En la mayoría de los casos, el comandante principal tiene a todos los personajes no jugadores bajo su mando, pero a los personajes jugadores como los caballeros abanderados se les considera líderes subordinados y son directamente responsables de sus propios hombres.

Una tirada de Destino de los Seguidores utiliza la habilidad de Batalla de cada líder, modificada por el resultado inicial obtenido en la Tabla 6-3 (ver página anterior). El resultado de esta tirada se comprueba en la siguiente tabla. En todos los casos, «seguidor» se refiere al número de hombres, excluyendo a escuderos, que están bajo el mando del líder en cuestión.

Tabla 6-4: Destino de los Seguidores

Resultado	Efecto
Crítico	¡Una gran victoria! Por cada 5 seguidores se captura a un enemigo de rango adecuado. No se sufren bajas.
Éxito	10 % de bajas (2 % muertos, 8 % heridos). Los supervivientes se alzan con la victoria.
Fallo	50 % de bajas (10 % muertos, 25 % heridos, 15 % capturados). Los supervivientes se retiran del campo de batalla.
Pífa	75 % de bajas (50 % muertos, 25 % capturados).

Nota: Ser un líder subalterno es la única forma que tiene un jugador de hacer una tirada de Batalla durante una escaramuza, a menos que el personaje sea el comandante principal de la unidad.

Las pérdidas sufridas por grupos que contienen distintos tipos de tropas requieren que el director de juego tome una decisión

sobre quién ha sido capturado, herido o muerto. Los caballeros ricos con varios escuderos tienen muchas menos posibilidades de morir que los sargentos o los caballeros pobres sin escuderos, pero son los principales objetivos a capturar.

Cada tirada de Destino de los Seguidores determina lo que sucede en esa subsección de la unidad. El director de juego debe asegurarse de que todos los PNJ de la escaramuza tienen asignados claramente un líder a efectos de tiradas de Destino de los Seguidores sin que haya superposiciones que puedan resultar confusas.

EJEMPLO DE ESCARAMUZA

El famoso señor de la guerra, el Conde Crassus (habilidad de Batalla 18), con una banda de otros 19 caballeros y 30 sargentos, cabalga hacia el norte. Crassus lidera personalmente a diez caballeros PNJ y los 30 sargentos también se encuentran bajo su mando. Sir Yvane, su vasallo, lidera una tropa subordinada de ocho caballeros mantenidos (tres caballeros jugadores incluyendo a sir Ambrut, más cinco caballeros PNJ). La unidad está formada por un total de 50 hombres, incluyendo al conde.

El grupo divisa a una banda de 75 guerreros sajones que deben de estar, por supuesto, realizando una incursión. Crassus decide aplastar a los invasores y los caballeros se preparan para realizar una carga con sus lanzas de caballería.

Crassus, manejado por el director de juego, es el responsable de la suerte de diez caballeros PNJ y 30 sargentos, mientras que Yvane, un personaje jugador, está al mando de cinco caballeros no jugadores (los otros tres caballeros jugadores son responsables de su propio destino).

Crassus, como comandante de la unidad, tira para determinar el modificador de la primera ronda de la escaramuza.

El Conde Crassus comienza la escaramuza realizando su tirada de Batalla como comandante y tiene la suerte de sacar un 18, lo que indica un éxito crítico. Ya que Crassus es un personaje no jugador, no se anota la Gloria



ganada por este éxito. Después de consultar la Tabla 6-3, el director de juego anuncia que todos los miembros de la unidad tienen modificadores de +5 a su ataque inicial de Lanza de Caballería. La unidad carga con un grito de júbilo y los sajones reciben el ataque por un flanco.

Sin embargo, el éxito o el fracaso de cada personaje jugador individual durante la escaramuza se decide con las reglas normales de combate. En la primera ronda de combate, la habilidad de Lanza de Caballería de 10 de sir Ambrut se ve modificada por el éxito de Crassus y aumenta hasta un valor de 15. Ambrut saca un 14 en la primera ronda y golpea a un sajón. Yvane ensarta a un sajón con un éxito crítico de Lanza de Caballería en la primera ronda. El resto de personajes jugadores también lo hacen bien en su primera ronda, derrotando a otros cuantos sajones. Todos ganan Gloria por cada enemigo derrotado, como es habitual.

En las siguientes rondas, el modificador de +5 de la tirada de Batalla de Crassus ya no se aplica y el combate se resuelve de forma normal.

Más adelante en la lucha, tras haber resuelto tres rondas de combate cuerpo a cuerpo, el director de juego decide ver qué es lo que ha sucedido con los PNJ. Comienza realizando una tirada para determinar el destino de los caballeros y sargentos de Crassus. Yvane, como líder subordinado, consigue un modificador de +5 a su tirada de Destino de los Seguidores, igual que Crassus, gracias al éxito crítico en Batalla del conde.

Crassus consigue un éxito en su tirada de Destino de los Seguidores, por lo que los resultados de la Tabla 6-4 se aplican a todos los hombres bajo su mando, con estos resultados: los hombres resultan victoriosos y sufren 10 % de bajas. De los 40 hombres a su cargo, $2\% = 0,8$ (redondeando a 1), lo que indica que un PNJ muere. El director de juego decide que es uno de los caballeros no jugadores más jóvenes, que fue demasiado temerario durante la carga y atacó a tres sajones al mismo tiempo. Además, $8\% = 3,4$ (redondeando a 3), lo que indica que tres PNJ resultan heridos. El director de juego decide que los tres son sargentos.

Ahora Yvane tira los dados por sus cinco caballeros PNJ. También recibe un modificador de +5 a su tirada de Batalla gracias a la tirada inicial de Batalla del comandante, pero aun así obtiene un fallo en su propia tirada. De este modo descubrimos que sus hombres supervivientes se ven forzados a retirarse. Los resultados son los siguientes:

10 % de 5, muertos = $0,5 = 1$ caballero mantenido muerto.
25 % de 5, heridos = $1,25 = 1$ caballero mantenido herido.
15 % de 5, capturados = $0,75 = 1$ caballero capturado.

El director de juego decide que la escaramuza termina con los sargentos de Crassus haciendo huir a los sajones. Los caballeros jugadores resultaron victoriosos en sus combates personales, por lo que no se aplican resultados especiales aquí. Los seguidores de sir Yvane se vieron obligados a retirarse, pero ya que los caballeros jugadores lo hicieron tan bien, el director de juego decide que no se produce ninguna pérdida ni humillación como resultado de la tirada fallida de Batalla de Yvane.

Ya que las fuerzas de Crassus ganaron el combate, el director de juego puede preparar una aventura corta en la que el caballero de Yvane que fue capturado pueda ser rescatado y no sea necesario pagar ningún rescate.

«LA BATALLA»

Bertrand de Boron, Vizconde de Hauteforte, fue un noble de Aquitania del siglo XIII, a la vez amigo y enemigo de Ricardo Corazón de León, y un famoso guerrero, trovador y alborotador.

De Boron escribió este poema para describir el placer y el éxtasis que le provoca llevar a cabo sus deberes como caballero. Revela en él una de las actitudes prevalentes entre los caballeros durante la época en la que las historias del Rey Arturo se escribieron por primera vez y refleja el comportamiento que se espera que exhiban los caballeros.

*Mi corazón se hinche de gozo al ver
fuertes castillos asediados, cercados rotos,
muchos vasallos caídos,
Caballos de muertos y heridos deambular.
Y al inicio de la batalla, los hombres nobles
no piensan sino en romper cabezas y testas,
pues es mejor morir que ser derrotado y vivir...
Os digo que no hay mayor placer que oír el grito:
«¡Adelante!» y caballos sin jinete relinchar,
y los gemidos de «¡Ayudadme!».
¡Y cuando veo a grandes y pequeños
sobre hierba y en zanjas caídos,
muertos, por lanzas atravesados!
¡Señores, vended tierras y castillos,
mas no neguéis la guerra!*

Bertrand de Boron



Capítulo Siete:

Ambición y fe



Tu personaje consigue experiencia y Gloria durante el juego y tú puedes aspirar a alcanzar algunas de las mayores ambiciones de la caballería. Entre estas se encuentran la posición social y la riqueza, así como una vida virtuosa u otros ideales de comportamiento.

Los caballeros pueden intentar desempeñar distintos papeles al mismo tiempo en su eterna búsqueda de gloria y renombre. Por supuesto, algunos papeles son incompatibles, por ello se recomienda a los jugadores que se centren en aquellas ambiciones que les resulten más interesantes e ignoren el resto. A pesar de lo que digan ciertos libros de historia, no todos los caballeros estaban cortados por el mismo patrón.

Si ya has creado un personaje usando las reglas de este libro, tu caballero está a punto de alcanzar una de las mayores ambiciones de los nobles: convertirse en un terrateniente, un caballero vasallo. Ser un caballero vasallo hace que tu personaje pertenezca a un grupo privilegiado formado por menos del dos por ciento de la población de Britania.

A medida que la campaña avanza, tu personaje puede alcanzar una posición social considerable.

Diferencias entre caballeros

La caballería es el factor unificador entre los miembros de la nobleza durante la Edad Media. Crea una separación entre un hombre y la gente corriente y define a la aristocracia de la sociedad. Todos los caballeros, a pesar de todas las diferencias personales que existan entre ellos, tienen más en común los unos con los otros que lo que tienen cualquiera de ellos con la clase campesina. Los caballeros más ricos se codean con los más pobres y se reconocen los unos a los otros como hermanos dentro de la clase militar.

Sin embargo, existen diferencias entre los caballeros. Esta diferencia se mide principalmente por la Gloria y, por supuesto,

por los rasgos de personalidad y las pasiones, pero el comportamiento, el rango y la riqueza también tienen una gran influencia. ¿Quién diría que un humilde caballero mantenido es igual en importancia a sir Gawain, el barón más preeminente del país, con cientos de caballeros a su servicio? Como hermanos de armas, los caballeros pueden permanecer unidos en el campo de batalla o cruzar lanzas en un torneo, pero si ambos llegan a una puerta a la vez, hay poco que discutir acerca de quién es más glorioso y por ello tiene el derecho de escoger si quiere entrar primero o segundo.

Existen otras diferencias entre los caballeros de **Pendragón** que se miden con distintos factores. En primer lugar, la calidad de un caballero se mide hasta cierto punto por la cantidad de dinero que gasta en su manutención anual (ver «Niveles de vida» en el Capítulo 8). Además, un caballero puede ganar títulos y recibir por ello honor y gloria como beneficio de su nuevo rango.

Interpretar a nobles

Los directores de juego deberían considerar cuidadosamente la posibilidad de convertir a un personaje jugador en un poderoso señor en su campaña. Un conde en **Pendragón** es uno de entre solo 100 nobles de ese rango en Britania, ¡una persona tremendamente importante! Hay solo un duque por cada diez condes. Incluso los aparentemente numerosos reyes que existen en el mundo artúrico no son más de 25.

Tales señores tienen el derecho (tradicional, espiritual y legal) de mandar y, en general, de actuar con superioridad en cualquier situación que consideren apropiada. Incluso una persona muy humilde perteneciente a esta clase puede ensombrear enormemente el papel de los caballeros terratenientes menos influyentes.

Los caballeros de las clases sociales más elevadas son más aptos para jugar si la mayoría de los jugadores desean controlar dominios y personajes comparables. Un barón menor no tiene por qué abrumar a un grupo de personajes. Aunque puede tener mucha gloria, se puede conseguir una cierta actitud igualadora si el resto de caballeros se dan cuenta de que la Gloria del barón se ha acumulado sobre todo por permanecer sentado en sus ricas tierras.

Ya que un personaje que haya conseguido una baronía, aunque sea menor, tiene «la vida resulta», se puede considerar que ha «ganado» el juego de **Pendragón**. Un barón ya no está obligado a llevar la vida de un caballero aventurero errante. Cuando un personaje jugador recibe tal donación, debería retirarse por un tiempo para conocer su tierra, suspirar con alivio, engendrar un heredero y ese tipo de asuntos. Como señor, ahora puede nombrar caballeros a sus propios escuderos y a otros seguidores leales. A todos los efectos, ha entrado en el rango de «caballeros jugadores semiretirados».

El hijo mayor de un barón, entrenado para llevar una vida de noble, es demasiado valioso como para que se le permita

DISCIÓN DE CLASES AL ESTILO ARTÚRICO

Sir Tristán y sir Palomides encuentran el cadáver de un noble, el Rey de la Ciudad Roja, flotando en un río. En su mano hay una carta explicando las circunstancias de su asesinato. En lugar de confiar en sus parientes, el rey muerto entregó su confianza a dos plebeyos a los que elevó a la condición de caballeros y estos le asesinaron criminalmente. La carta del muerto admite el error de su punto de vista democrático con estas amargas palabras:

Dad gobierno a un plebeyo y no estará satisfecho, pues cualquiera que fuera gobernado por alguien nacido villano [campesino], si el señor de la tierra es de cuna noble, ese mismo villano destruirá a todos los nobles de su alrededor. De aquí en adelante todos los estados o señores, cuidad a quién tomáis bajo vuestra custodia. Y si sois caballeros de la corte del Rey Arturo recordad este relato, pues este es el fin y la conclusión.

Malory X, 61

ir de aventuras (una profesión con un nivel de mortalidad mucho más elevado que el de los terratenientes). Los barones y sus herederos se quedan en casa, recolectando Gloria fácil por las tierras y engendrando más herederos.

Sin embargo, los hijos segundos y terceros de tales personajes tienen un aire artúrico ideal. A los hijos más jóvenes de los señores menores se les envía normalmente lejos del hogar para que se valgan por sí mismos. Tienen una considerable bonificación de Gloria al comenzar y pueden ser tratados con gran respeto si se les identifica a través de su escudo de armas (o si se les reconoce de algún otro modo).

En ocasiones un jugador quiere interpretar a un señor en una campaña, mientras que el resto de jugadores no lo desean. A discreción del director de juego, se pueden crear oportunidades especiales en solitario para estos personajes nobles.

PRIVILEGIOS Y RESPONSABILIDADES

Un señor noble obtiene muchos privilegios. Mejora su prestigio y precedencia, recibe Gloria por tener tierras y castillos y controla a un contingente personal de caballeros. Puede armar nuevos caballeros, concertar matrimonios para las viudas que gobiernan las tierras de este señor y tiene el deber y el privilegio de acudir a la corte de su señor.

No obstante, este tipo de personaje también tiene muchas responsabilidades. Debe proteger a las personas que cuidan sus tierras y debe impartir Baja Justicia (y Alta Justicia, si su señor se lo permite o se lo ordena). Debe mantener sus castillos, puentes y pueblos y pagar el mantenimiento de un número determinado de caballeros (y en ocasiones, soldados) para el ejército de su señor. Debe alimentar a su señor y al séquito del mismo cuando lleguen con su comitiva, y debe patrocinar torneos y banquetes.

Finalmente, un señor debe mantener un estilo de vida apropiado para su rango (ver «Nivel de manutención») y proporcionar un estipendio adecuado a sus caballeros mantenidos, así como a sus sirvientes. Este coste incluye todos los torneos, banquetes, regalos y ceremonias que se espera que costee un señor. Un señor que no logre gastar la cantidad que se espera de él en sí mismo y en sus posesiones está fallando en su deber y pierde la Gloria anual que corresponde a su cargo. Se espera (¡no, se exige!) que los grandes señores se comporten como tales.

Para que un personaje jugador señor sea efectivo, su jugador debe adquirir una visión del reino más amplia que la que tiene el jugador de un simple caballero aventurero. El modo recomendado para conseguirlo es exigir que el jugador del señor se convierta en director de juego a tiempo parcial durante eventos de corta duración. De este modo, el señor debe, en algunos momentos, patrocinar un evento y su jugador debe dirigir las sesiones de juego que sean necesarias. La naturaleza precisa del evento depende del tamaño de su dominio y, especialmente para los señores más ricos, puede que haya que patrocinar el evento más de una vez al año.

El propósito de exigir esta dirección a tiempo parcial es doble. En primer lugar, le da al director de juego un descanso, pues debe planear los acontecimientos y dirigir aventuras

durante un año o más de tiempo real para poder sacar adelante una campaña de **Pendragón**, y se merece una oportunidad de interpretar personajes ocasionalmente sin las responsabilidades de un director de juego. Esta experiencia, además, le mantiene en contacto con el punto de vista y las necesidades de sus jugadores.

En segundo lugar, dirigir a tiempo parcial ayuda a entrenar a nuevos directores de juego, a hacerles ver lo divertido y manejable que es la responsabilidad de dirigir cuando se usan las sencillas mecánicas del juego **Pendragón**.

Los eventos que se describen a continuación son solo requisitos mínimos sugeridos para directores de juego a tiempo parcial. Los jugadores deberían tomarse en serio las responsabilidades de la dirección de juego: en el mejor de los casos, los jugadores de personajes nobles deberían ofrecerse voluntarios para dirigir varios eventos adicionales, e incluso aventuras, dentro de sus dominios.

VASALLAJE

Cada vasallo, antes de tomar posesión de su cargo, debe jurar lealtad a su señor. Puede que los directores de juego quieran que los personajes realicen este juramento, como hicieron cuando se convirtieron en caballeros. Aquí tienes un juramento apropiado, derivado del juramento que el Conde Balduino IX de Flandes y Henao realizó ante el Rey Felipe Augusto de Francia:

Yo, [NOMBRE Y TÍTULO], hago saber a todos los hombres presentes y por venir que estoy de acuerdo y juro ante mi señor feudal [NOMBRE Y TÍTULO] darle ayuda, abiertamente y de buena fe, todos los días de mi vida, contra todos los hombres mortales; y más aún, nunca retendré ni retiraré dicha ayuda mientras él esté de acuerdo en hacer cumplir mis derechos en su corte y hacer que sea juzgado por aquellos que deban ser mis jueces en la misma.

RANGOS NOBLES

Los personajes jugadores pueden progresar más allá del rango de caballero abanderado. Tal avance es algo extraordinario, pero podrían ser asignados a un alto cargo como oficiales o incluso convertirse en señores gobernantes. Tal posición de poder no es algo que encaje dentro de las ambiciones y metas de todos los caballeros y es aún más raro que se otorgue en base a los logros reales de una persona.

Sin embargo, es posible que todos los personajes terminen encontrándose con personas de estas posiciones sociales durante el juego, por lo que esta es una buena ocasión para describirlas. Los nobles forman un estamento social que no trabaja la tierra directamente ni se gana la vida produciendo bienes. En lugar de eso, los nobles se mantienen gracias a los bienes y comida que recolectan los estamentos sociales más bajos. Prácticamente todos los caballeros nacen en familias nobles, así como muchos escuderos, pero aun así, también existen clases sociales de nobles aún más privilegiadas. Son los señores y son líderes de su mundo.

Existen varios métodos por los que un hombre puede convertirse en noble. La primera es trabajar directamente para un soberano, ya que toda la nobleza emana del rey. La

¿QUIÉNES SON NOBLES?

Y por ello, mi señor, es necesario en este asunto y en otros que supierais a quiénes debéis tener por gentilhombres, a quiénes por nobles y a quiénes por personas no nobles.

El gentilhombre es aquel que desde antiguo descende de caballeros y damas, y tales hombres y su descendencia por matrimonio son también gentilhombres.

Y en lo que concierne a la nobleza, que es el inicio de la aristocracia, la adquieren en primer lugar aquellos que ostentan grandes cargos en nombre del príncipe, y por este hecho son ennoblecidos, y su descendencia después de ellos. Y los herederos de estos, que vienen después, pueden, si mantienen su condición de hombres libres y viven la honorable vida de un noble, llamarse a sí mismos gentilhombres.

En tercer lugar, cuando el sirviente del príncipe ha llevado una existencia honorable, y el príncipe le ha nombrado caballero, de este modo se ennoblecerá tanto él como su descendencia.

En cuarto lugar, al seguir la profesión de las armas con el rango de hombre de armas y al servir al príncipe valerosamente y por largo tiempo en la guerra, esto ennoblece a un hombre.

Y en quinto lugar, cuando un príncipe desea ennoblecer a un hombre, puede hacerlo entregándole patentes que le hagan noble, por su buena o virtuosa vida, o por sus riquezas. Y aunque es cierto que ser ennoblecido por patente real es el modo menos bien autorizado de convertirse en noble, es evidente que la antigua nobleza procede de antiguas riquezas. Y es mucho más feliz y debe tenerse en mayor estima a aquel que comienza su nobleza lleno de virtud, más que aquel que la lleva a su final por sus vicios.

Oliver de la Marche, castellano de la corte de Borgoña
(1425-1502)

segunda es heredar el cargo de sus padres; la tercera es vivir «una vida honorable» y ser recompensado por ello; la cuarta, ganárselo por la profesión de las armas; y la quinta, recibirlo de un señor por patente real.

CABALLERO VASALLO

Los caballeros pueden obtener honores especiales de su señor. Los regalos simples son bastante comunes, normalmente se trata de caballos, armas y armaduras mejores, etc. El honor más prestigioso es recibir un feudo (un señorío que administrará el vasallo) que hace que un caballero mantenido se eleve hasta el rango de caballero vasallo.

Los caballeros jugadores principiantes normalmente reciben este gran honor al ser armados caballeros, inmediatamente después de comenzar el juego. El director de juego puede querer que los caballeros jugadores que se creen más adelante en su campaña comiencen el juego como caballeros mantenidos, no como caballeros vasallos, en cuyo caso conseguir un señorío se convierte en una ambición de gran importancia.

La tierra que recibe un caballero vasallo puede ser un prestimonio temporal o un prestimonio vitalicio (ver «Feudalismo»

en el Capítulo 1). Los caballeros jugadores poseen sus tierras como una concesión a menos que el director de juego decida lo contrario.

Un caballero vasallo tiene al menos un señorío y sus tierras adyacentes. Esto le proporciona los ingresos suficientes como para alimentarse y equiparse a sí mismo y hacer que pueda mantenerse como un caballero Normal en términos económicos. Normalmente vive en su tierra, que tiene un salón bueno (pero no extravagante), excepto cuando está sirviendo en su turno de guarnición en un castillo, en sus deberes militares durante el verano o cuando visita la corte para ofrecer su consejo.

REQUISITOS Y OBLIGACIONES

Para ser un caballero vasallo, un personaje debe heredar tierras, obtenerlas como prestimonio de un señor o conquistar nuevos territorios.

Los deberes de un caballero vasallo son los mismos que los de cualquier otro caballero: servir y proteger a su señor. Al haber obtenido tan gran honor de su señor, se espera que un caballero vasallo lleve a cabo sus deberes con especial habilidad y vigor.

BENEFICIOS

- ✦ **Bodas.** Normalmente un caballero vasallo recibe una esposa (si no tiene ya una) poco después de conseguir sus tierras, si así lo decide su señor. La mujer puede ser la heredera de otras tierras o entregarse simplemente para que se ocupe de administrar las tierras.
- ✦ **Gloria.** Un caballero vasallo recibe 50 puntos de Gloria al recibir su título (solo una vez). Recibe una Gloria anual por su tierra igual a los ingresos que genera el señorío, normalmente 6 puntos, pero puede ser una cantidad mayor. Si el caballero se mantiene a sí mismo a un nivel de manutención superior a Normal (es decir, a nivel Rico o Muy Rico) en un año concreto, recibirá una Gloria anual basada en el nivel que se haya tenido ese año.
- ✦ **Ingresos.** El señorío de un caballero vasallo le proporciona suficientes ganancias como para mantener un nivel de vida apropiado (normalmente a nivel Normal).
- ✦ **Influencia.** Su tierra le otorga rango y prestigio y le eleva dentro de la jerarquía de la caballería por encima de los caballeros sin tierras.
- ✦ **Seguridad en la batalla.** Un caballero vasallo tiene un rescate mayor que el de un caballero mantenido y, por ello, es más posible que se le perdone en un combate (ver el Capítulo 8 para obtener más información sobre rescates).
- ✦ **Seguridad económica.** El futuro económico de un caballero vasallo está asegurado más allá de su propia vida. Un caballero con un señorío en prestimonio vitalicio tiene la seguridad de que sus herederos, si los tiene, podrán heredar sus propiedades y rango cuando muera.

CABALLERO ABANDERADO

El rango menor de caballeros señores y el más asequible para los caballeros jugadores, es el de abanderado. Un caba-

llero abanderado tiene varios señoríos y propiedades. Debe tener al menos tres caballeros vasallos que hayan recibido tierras de él mismo, pero lo normal es que tenga entre ocho y doce. También tendrá un salón mucho más lujoso que el de un caballero vasallo, pero normalmente no tendrá una propiedad fortificada ni un castillo.

REQUISITOS Y OBLIGACIONES

Al igual que un caballero vasallo, un abanderado debe heredar sus tierras, conseguirlas (como prestimonio temporal o vitalicio) de un señor o conquistar nuevas tierras.

Dado que ha enfeudado a otros caballeros, la responsabilidad del abanderado como líder (tanto en la paz como en la guerra) es mayor que la de un caballero vasallo. Cuando se le llama a la guerra, el abanderado debe traer también a sus caballeros.

BENEFICIOS

Un caballero abanderado tiene todos los beneficios de un caballero vasallo, con los siguientes añadidos:

- + Ejército. Un caballero abanderado tiene un ejército privado que ha jurado obedecerlo, compuesto por un puñado de caballeros mantenidos y sargentos, además de tres o más caballeros vasallos y sus propios seguidores.
- + Bodas. El director de juego debe asegurarse de que la esposa de un abanderado sea una mujer más personificada y rica que las esposas de los simples caballeros vasallos.
- + Gloria. Un abanderado recibe 100 puntos de Gloria durante la Fase de Invierno del año en que recibe su título. Esta Gloria se añade durante la Fase de Invierno con la que termina el año. El abanderado consigue una Gloria anual a partir de entonces igual a los ingresos totales de sus propiedades (en libras) durante tanto tiempo como las controle. Esta Gloria será al menos de 30 puntos, y a veces de mucho más.
- + Ingresos. Un caballero abanderado recibe unos ingresos que le permiten mantener un estilo de vida apropiado como caballero Rico, siempre que las hambrunas o las incursiones no interfieran. Cuando viaja, lo hace acompañado por un séquito completo y normalmente tiene dinero disponible.
- + Influencia. Un caballero señor ve incrementado su rango y su prestigio, y se eleva en la jerarquía de la caballería por encima los caballeros vasallos o sin tierras. Siempre se sentará en un lugar de más honor en la mesa, entrará en las habitaciones más tarde y se le servirá antes que a otros caballeros menores.

BARÓN

Este título se otorga a cualquiera que obtenga tierras directamente de su rey. Barón significa «un terrateniente vasallo del rey» y, en teoría, todos los que reciben tierras directamente de su rey son barones, aunque solo sean caballeros abanderados. En **Pendragón** hay barones de Arturo y también barones de otros reyes. Sin embargo, la mayoría de los titulares de pequeños señoríos que reciben un prestimonio

del Alto Rey lo hacen a través de uno de sus barones intermedarios.

El término «barón» se aplica normalmente a los Grandes Barones que poseen propiedades ricas y extensas, y que tienen el mando de grandes ejércitos de caballeros. Técnicamente todos los condes y duques también son barones, pero si un barón tiene un título más prestigioso, lo utilizará.

De media, un barón tiene 25 caballeros y posee de 30 a 40 señoríos procedentes del Rey de Logres o de algún otro rey importante de Britania. Cuando viaja, un barón lleva un séquito de 25 o más personas, incluyendo su esposa, otro caballero, tres o más escuderos, dos doncellas, cuatro pajes, un cocinero, un mozo de cuadra, un heraldo y otros servidores.

REQUISITOS Y OBLIGACIONES

Los barones deben gastar al menos 26 £ al año para mantenerse a sí mismos y a sus seguidores de modo adecuado. Si gasta menos que eso, el barón no está haciendo gala del poder de sus tierras. El barón debe vivir al menos como un caballero Rico.

Un barón debe proporcionar a su señor ayuda militar y consejo, tanto en asuntos personales como públicos. Debe ocuparse del bienestar de sus caballeros vasallos y mantenidos, y debe mantener la posición y la prosperidad de sus tierras. También es responsable (al menos aparentemente) de asegurarse de que sus vasallos cumplen con sus obligaciones como terratenientes.

Responsabilidades del jugador: El jugador de un barón debe asumir el papel de director de juego para dirigir una cacería (o expedición equivalente) cuando se lo pida su director de juego, y debe organizar un torneo Local al menos una vez al año.

Asimismo, debe tomar decisiones de mando cuando la campaña lo exija, además de interpretar el papel de su personaje cuando sea necesario.

BENEFICIOS

Un barón tiene todos los beneficios de un caballero abanderado, con los siguientes añadidos:

- + Ejército. Un barón tiene al menos 15 caballeros a su mando, además de sus seguidores.
- + Gloria. Los barones reciben una Gloria anual igual a los ingresos de sus tierras, hasta un máximo de 100 puntos anuales (por ello, lo normal es que reciban 100 puntos al año).
- + Alto cargo. Un barón puede llevar una corona con ocho grandes perlas como símbolo de su rango. Los barones y sus hijos reciben el tratamiento de «Lord» y sus esposas e hijas el de «Lady».
- + Influencia. Un barón se eleva en la jerarquía de la caballería por encima del resto de caballeros menores.

CONDE

«Conde» es un título que implica el control sobre una región llamada condado. Los sajones utilizan el término *ealdorman*, que más adelante se acortó a *earl*. Los franceses usan el

término *count*, que es más o menos equivalente. Por ello, en inglés se utiliza tanto *earl* como *count* para conde. Para ilustrar el grado de equivalencia de estos dos términos, en Inglaterra a la esposa de un *earl* siempre se la ha llamado *countess*.

Normalmente un conde controla la mayoría de las tierras de su condado y tierras más pequeñas en otros lugares. El nombre del título del conde deriva algunas veces de la capital o del propio condado. Un conde recibe sus tierras y su título cuando se ha ceñido la «Espada del condado» durante una ceremonia de investidura apropiada.

Un conde controla una media de 75 caballeros y tiene unos 100 señoríos. El séquito de un conde durante sus viajes es de unas 50 personas y está compuesto por la condesa, ocho caballeros adicionales, doce o más escuderos, cinco doncellas, al menos ocho pajes, dos mensajeros, un heraldo, dos mozos de cuadra, un cocinero con dos ayudantes, un secretario, un sacerdote, un mozo encargado de los perros, un halconero y cinco sirvientes.

REQUISITOS Y OBLIGACIONES

Los condes deben mantenerse a sí mismos, a sus familias y a su séquito dentro de un estilo y maneras adecuadas, lo cual le cuesta al menos 84 £ anuales. El conde debe vivir como un caballero Muy Rico.

Asimismo, dejando a un lado unas responsabilidades más amplias, los deberes de un conde se asemejan mucho a los de un barón.

Responsabilidades del jugador: Son las mismas que las del jugador de un barón, pero debe dirigir una cacería y un banquete (o una diversión similar) y un torneo Comarcal al menos una vez al año.

BENEFICIOS

Un conde tiene los mismos beneficios que un barón, con los siguientes añadidos:

- ✦ Ejército. Un conde tiene al menos a 50 caballeros bajo su mando, además de a sus seguidores.
- ✦ Castillos. Un condado siempre tiene al menos un castillo mediano y entre uno y tres castillos pequeños.
- ✦ Alto cargo. Como símbolo de su cargo, un conde puede llevar una corona con ocho hojas de fresa alternadas con ocho pequeñas perlas sobre puntas. Siempre recibe el tratamiento de «Muy Honorable» y se ha puesto de moda usar «Milord». Su esposa es la «condesa» y recibe el tratamiento de «Milady». El hijo mayor de un conde usa el segundo título de su padre (normalmente «Lord» o «Barón») y los hijos más jóvenes son «Honorables», mientras que todas las hijas son «Lady».
- ✦ Ingresos. Además de otras fuentes de riqueza, los condes siempre reciben el «tercer penique» de las cortes del condado. Esta es una gran fuente de ingresos para ellos.

DUQUE

El título de «Duque» denota el rango más alto que se puede alcanzar por debajo de la realeza. Los duques son siempre ricos y poderosos. Controlan el equivalente a varios condados y tienen posesiones menores a lo largo de varios reinos.

Los duques casi siempre reciben sus tierras del Pendragón, que por lo general les otorga sus títulos con fines militares. Así se puede entender que exista a la vez un Rey y un Duque de Cornualles.

Un duque tiene comúnmente el mando de 100 a 200 caballeros procedentes de sus dominios y controla 150 o más señoríos y otras fuentes de ingresos. Los séquitos de los duques son de unas 80 a 100 personas, incluyendo de 15 a 20 caballeros y a otros servidores.

REQUISITOS Y OBLIGACIONES

Los duques deben mantenerse a sí mismos, a sus familias y a sus servidores dentro de un estilo y maneras adecuadas, lo cual les cuesta 164 £ al año. El duque debe vivir como un caballero Muy Rico. Además, aparte de sus mayores responsabilidades militares, los deberes de un duque son los mismos que los de un conde.

Responsabilidades del jugador: Son las mismas que las del jugador de un barón, pero el jugador de un duque debe dirigir una cacería, un banquete, una corte y un torneo Regional al menos una vez al año.

BENEFICIOS

Un duque tiene todos los beneficios de un conde, con los siguientes añadidos:

- ✦ Ejército. Un duque tiene al menos 100 caballeros a su servicio, además de a sus seguidores. Además, a los duques se les suele dar el mando de grandes porciones del ejército de su rey en tiempos de guerra.
- ✦ Castillos. Las posesiones ducales tienen al menos un castillo grande como residencia principal, de uno a tres castillos medianos y de dos a seis castillos pequeños. Debido a la naturaleza militar de su cargo, es probable que el duque tenga muchos más castillos y atalayas bajo su mando.
- ✦ Alto cargo. Un duque recibe el título honorífico de «Su Gracia» y está de moda usar «Gran Noble». Su esposa es la «duquesa» y también se la llama «Su Gracia». El hijo mayor de un duque tiene el segundo título de su padre (normalmente el de conde) y el resto de sus hijos varones reciben el apelativo de «Lord» y sus hijas el de «Lady».

REY

La realeza es el grado más alto de la nobleza. Un rey normalmente no debe vasallaje a nadie, aunque puede sentirse responsable de mantener cualquier ideal que haya jurado defender. Puede que le deba lealtad a su pueblo, a la antigua ley romana, al derecho divino de los reyes o a algún acto histórico que sirvió para hacerle rey. Todos los reyes poderosos de Inglaterra tarde o temprano se someten a Arturo Pendragón, que finalmente se convierte en el Alto Rey de toda Britania.

En las diversas fuentes literarias, muchos reyes parecen no cumplir estos requisitos. En **Pendragón** estos gobernantes se denominan *pennath* (ver a continuación), aunque sus contemporáneos podrían llamarlos «reyes». El título no define su utilización, sino estamento y posición social.



Para ser calificado de rey, un terrateniente debe ser políticamente independiente o solo deber obediencia al Pendragón y ser el señor de 100 o más caballeros. Si un jugador asume el papel de rey, controlará un reino.

Los séquitos reales están formados por 100 o más personas, incluyendo de 15 a 25 caballeros como escolta y sirvientes y auxiliares apropiados.

REQUISITOS Y OBLIGACIONES

Un rey debe mantenerse a sí mismo y a su familia y debe cuidar del bienestar de sus vasallos y mantener la posición y la prosperidad de su reino. El rey debe vivir como un caballero Muy Rico.

Un rey no tiene señor y, por tanto, no tiene deberes para con nadie, o bien solo debe lealtad a Arturo Pendragón.

Responsabilidades del jugador: Son las mismas que las del jugador de un barón, pero el jugador de un rey debe hacer de director de juego para dirigir una cacería, un banquete y una corte cuando se lo pidan, y patrocinar un torneo Regional o Regio al menos una vez al año.

BENEFICIOS

Un rey tiene todos los beneficios de un duque, con los siguientes añadidos:

- ✦ Ejército. Un rey controla los ejércitos de todos sus vasallos.
- ✦ Castillos. Los dominios reales tienen al menos un castillo grande, de dos a cinco castillos medianos y de tres a ocho castillos pequeños.
- ✦ Alto cargo. Un rey recibe el título honorífico de «Su Alteza» y está de moda usar «Su Majestad». Su esposa es la «Reina» a la que también se nombra como «Su Alteza». El hijo mayor es el Príncipe Real y el resto de hijos e hijas son príncipes y princesas.

PENNATH

«Pennath» es el título que se da a los gobernantes cuyo rango es similar, pero menor al de un rey. Los súbditos y contemporáneos de un pennath pueden llamarle «Rey» debido a su independencia de vasallaje. Sin embargo, su riqueza y su prestigio son menores en comparación, de ahí que se les coloque en esta categoría.

Las posesiones de un pennath suelen estar situadas en una región pequeña, a menudo aisladas del contacto con el exterior. Pueden encontrarse por completo dentro de las fronteras de un reino mucho mayor, a cuyo rey no reconocen como su señor (este es el caso de numerosos reyes de Gomeret y Norgales que aparecen en las historias artúricas).

El tamaño y poder de las posesiones de un pennath pueden variar mucho, pero deberían juzgarse en comparación con los estándares que se han establecido anteriormente, incluyendo sus costes de mantenimiento anual.

REQUISITOS Y OBLIGACIONES

Al igual que el rey, un *pennath* no tiene señor. Debe procurar el bienestar de sus dominios.

Responsabilidades del jugador: Los deberes del jugador de un *pennath* varían de acuerdo con el tamaño de los dominios del personaje, pero deberían juzgarse de acuerdo a los criterios establecidos anteriormente.

BENEFICIOS

Los *pennath* reciben una Gloria anual que depende del tamaño de las tierras que poseen, con un máximo de 100 puntos al año. Pueden llevar una corona decorada con cualquier cosa que dicte la tradición. Sé imaginativo: quizás almenas, hojas de roble hechas de oro, laureles como los de los antiguos romanos o una corona hecha de puntas de lanza.

El resto de beneficios serán comparables con los de las posiciones equivalentes descritas con anterioridad.

OFICIALES

Algunos dominios son tan grandes que necesitan de la atención de más de un caballero y su esposa. Estos dominios tienen oficiales, como se indica a continuación. Los dominios más pequeños tienen un número menor de oficiales que pueden realizar varias de las siguientes tareas a la vez.

Cuando a una persona se le ofrece ser oficial, no se considera que este trabajo sea un prestimonio, ni temporal ni vitalicio, sino un puesto temporal que se poseerá mientras lo quiera el señor feudal, que puede sustituir al caballero con o sin razón aparente.

La atención que se requiere para cumplir con las obligaciones inherentes a estas posiciones generalmente no deja mucho tiempo para salir de aventuras, excepto para solucionar los asuntos más importantes de su señor. Es muy posible que un personaje jugador se retire a una de estas posiciones cuando deje de participar activamente en el juego.

A continuación encontrarás la lista de las tareas comunes, además del nombre del hombre que lleva a cabo este trabajo para el Rey Arturo. Las definiciones que se dan aquí son feudales y muchos de estos títulos han visto cómo su significado cambiaba, a menudo de forma drástica, desde su origen en la Edad Media, si es que todavía se utilizan.

CASTELLANO

Un castellano es un oficial que se hace cargo de un castillo en nombre de su señor y es responsable tanto de su mantenimiento como de su defensa. Al contrario que la mayoría del resto de puestos, esta función sí que se suele realizar como resultado de un prestimonio temporal o vitalicio.

CANCELLER

El canceller es en muchos sentidos el segundo hombre más poderoso del reino, ya que posee el Sello Real que debe marcar todos los documentos oficiales. Generalmente solo los reyes tienen cancelleres.

Sir Constantino, hijo de Cadur, ocupa esta posición para Arturo.

MAYORDOMO

Un mayordomo es el responsable de la comida de su señor, especialmente en lo tocante a la obtención y almacenamiento de los bienes. Está al mando de muchos trabajadores, carreteros, sirvientes, etc.

Sir Lucan el Mayordomo realiza estas tareas para Arturo.

SENESCAL O ADMINISTRADOR

Este es el hombre que se encarga de alimentar a la corte, especialmente de la parte del proceso que va de las bodegas al plato. Manda sobre todos los cocineros, camareros, etc.

Sir Kay, hijo de Héctor, ocupa esta posición para Arturo.

CHAMBELÁN

Este oficial es el guardián de la Cámara del Rey, incluyendo todo lo que se guarda allí. Dado que la cámara real es la parte más protegida de un castillo, aquí se guardan las posesiones más valiosas, como el tesoro. Por ello, el chambelán es el principal sirviente personal del rey, al mando de otros servidores como sastres y lavanderas y también su tesorero.

CONDESTABLE

Esta persona es responsable del orden y la comodidad de la corte y realiza tareas como buscar alojamiento para el rey y dirigir a mensajeros, vigías, músicos, sargentos, cazadores, etc.

Sir Baudwin de Britania es el condestable de Arturo.

MARISCAL

El mariscal es el comandante de las fuerzas de su señor durante la guerra y también el responsable de la protección de su casa.

Sir Brastias, Guardián de las Marcas del Norte, comanda las fuerzas de Arturo al principio y más adelante sir Griflet ocupa su puesto.

JUSTICIAR

Es el individuo responsable de asegurarse de que la justicia se cumple en la corte del Alto Rey. Este oficial también es el supervisor de los alguaciles de su señor. Asimismo puede actuar como juez en los casos que se presenten ante el Alto Rey.

El Rey Arturo supervisa en persona este puesto durante su reinado.

ALGUACIL

Una comarca es una división de la tierra del tamaño de un condado y el alguacil es la persona encargada de asegurarse de que la justicia del rey se aplica en las cortes que tienen lugar allí. Él, o un representante designado, patrulla por la comarca y es uno de los dos jueces de la corte comarcal (el otro es el conde local).

OTROS TÍTULOS

Durante la época de Arturo existen otras culturas en Britania que utilizan los siguientes títulos.

BRETWALDA

Este título es el término sajón equivalente a Alto Rey. El título lo gana el guerrero y rey más poderoso de entre las casas sajonas britanas.

DUX BELLORUM

Este título romano significa «líder de batallas» y se aplica a un señor de la guerra que comanda un ejército procedente de todas las tierras de Britania, pero que se mantiene independiente de las órdenes de los pretores y reyes locales. Arturo posee este título durante su reinado.

EMPERADOR

Al Rey Arturo se le llama a veces Emperador, especialmente después de que conquiste Roma y sea coronado allí por el Papa. Sin embargo, la mayor parte del tiempo prefiere ser llamado Alto Rey o Pendragón (o el más simple y humilde «Señor»).

PENDRAGÓN

El Pendragón es el «Dragón Jefe», o Alto Señor de la Guerra, de los guerreros britanos. Él es el único que puede usar el estandarte con el dragón rojo de Britania. Arturo recibe este título casi como un calificativo familiar, porque antes que él lo ostentaron tanto su padre como su tío.

PRETOR

Este es un término romano que se usa para denominar a señores que obtienen su poder de la ciudad que gobiernan.

PRÍNCIPE

Es el hijo de un rey y el príncipe mayor es también el heredero real. El título de príncipe nunca se transfiere a los hijos de un príncipe, a menos que el padre sea el príncipe real y ascienda al trono.

PRINCESA

Son las hijas de los reyes y nunca transmiten su título a sus hijas, a menos que se casen con reyes.

REINA

La reina puede ser la esposa de un rey o la heredera de un reino por derecho propio.

VALVASALLO

Esta palabra viene de «vasallo de un vasallo». Un valvasallo posee tierras que le ha concedido un señor distinto a un rey. El título aparece en muchas historias, normalmente es un anciano y amable caballero retirado que recibe visitas de extraños y vive de las rentas de la tierra que recibió como prestimonio temporal. Valvasallo no es un título por sí mismo y estos hombres también pueden ser castellanos o caballeros abanderados.

Religión

La religión tiene un papel fundamental en las vidas de todos los caballeros artúricos. Como guerreros que son, los caballeros viven de cerca la siniestra realidad de la muerte y la vida espiritual les proporciona cierto consuelo y guía.

El conflicto religioso es un tema posible en **Pendragón**, si el director de juego lo desea para su campaña, pero generalmente no es algo que se trate en el juego básico. El conflicto de naturaleza religiosa no es una parte importante de la mayoría de la literatura artúrica. La intolerancia y las discusiones constantes pueden destruir un juego, por ello se

ARTURO ES CORONADO EMPERADOR

...Entonces cabalaron por Toscana y ganaron pueblos y castillos, y devastaron todo lo que se interpusiera en su camino y así hasta Spoleto y Viterbo, y de ahí se adentraron en el Valle del Vizconde entre los viñedos.

Y de ahí enviaron a los senadores para saber si lo reconocerían como su señor. Pero poco después, un sábado, llegaron ante el Rey Arturo todos los senadores que allí quedaban vivos y los cardenales más nobles que entonces moraban en Roma le rogaron paz y le hicieron grandes ofertas y le suplicaron que como gobernador les diera una licencia de seis semanas para convocar a todos los romanos y luego coronarlo como emperador con óleos sagrados como correspondía a su alto estado.

— Lo acepto — dijo el rey — como lo habéis dispuesto y en Navidad seré coronado y celebraré mi Mesa Redonda con mis caballeros como a mí me place.

Y entonces los senadores prepararon la entronización. Y en el día señalado, como cuenta el romance, llegó a Roma y fue coronado emperador por mano del Papa con toda la realeza que se pudo conseguir, y permaneció aquí un tiempo y estableció todas sus tierras desde Roma hasta Francia y dio las tierras como reinos a sus sirvientes y caballeros, a todos ellos después de su partida, de forma tan sabia que nadie se quejó, ni rico ni pobre...

Malory V, 12

Poco después, el Emperador Arturo navegó de vuelta a Britania, donde los plebeyos y la Reina Ginebra le recibieron con alborozo en la costa de Sandwich.

advierde tanto a los jugadores como a los directores de juego que utilicen los conflictos religiosos en la campaña solo con mucho cuidado.

En general, los jugadores tienen una gran variedad de actitudes hacia el cristianismo, desde la ignorancia y la indiferencia, pasando por la curiosidad y la aceptación, hasta llegar al fanatismo o una hostilidad abierta. Para estos últimos se ha propuesto el paganismo como una opción religiosa inicial para sus caballeros jugadores.

PIEDAD Y RELIGIÓN

Las actitudes religiosas, tanto cristianas como paganas, se pueden resumir en cuatro categorías en **Pendragón** y se basan principalmente en el valor del rasgo de personalidad de Espiritual del personaje, como se indica entre paréntesis después de cada categoría.

Fanatismo (16+): Para este personaje la religión está por delante de cualquier práctica o comportamiento derivado de un rasgo de personalidad que tenga un valor inferior y por delante de cualquier acontecimiento social o empresa que interfiera con su dedicación a su vida religiosa. Sir Galahad es el mejor ejemplo literario de este tipo de caballero.

Interés (11-15): La mayoría de las personas dentro de este rango han sido educadas en los preceptos e ideologías de su

religión y la aceptan sin pensar demasiado en ello. Acuden de forma habitual a los servicios religiosos y las funciones que pertenecen al núcleo de su religión.

Indiferencia (6-10): La mayor parte de los caballeros de la era de Arturo muestran una gran indiferencia hacia la religión, como hacen la mayor parte de las personas de hoy en día y probablemente como han hecho siempre. Están sometidos a su influencia cultural invisible, pero no se preocupan por ello. Puede que acudan a misa regularmente, o cuando sea necesario hacerlo, pero probablemente piensan que es una pérdida de tiempo. A sir Gawain se le acusa habitualmente de ser este tipo de caballero.

Hostilidad (0-5): Algunos caballeros odian de forma activa a la Iglesia y saquean sus propiedades y a sus sirvientes con gusto. Sus razones pueden ser muy diversas y existen varios ejemplos de este tipo de persona en la literatura y aún más en la historia real. El mismo sir Thomas Malory es un buen ejemplo de este tipo de caballero.

CRISTIANISMO

El cristianismo es probablemente la religión principal del mundo artúrico. La religión en la Edad Media, sin embargo, era muy diferente de la religión de hoy en día. Para entender los sentimientos y las actitudes de la literatura medieval, es importante que los jugadores entiendan las actitudes que aceptan sus personajes sobre la religión como miembros de la clase dirigente.

El cristianismo es la religión dominante en Britania y en Europa durante la era en la que se ambienta **Pendragón**. Tu personaje sabe que existen distintas formas de cristianismo en Europa y solo en Britania dos de ellas compiten entre sí para conseguir seguidores.

Incluso los creyentes más ignorantes conocen la información que se ofrece en la sección «Creencias principales» que encontrarás a continuación. Los individuos que están más informados (es decir, aquellos con una habilidad de Religión 6 o más, donde los valores más altos indican un mayor conocimiento) también conocen partes de la historia, que se han obtenido de varias fuentes britanas y tienen el propósito de ser principalmente información para los jugadores. Por eso precisamente incluimos muchos hechos de los que los extranjeros pueden llegar a dudar (como por ejemplo, que Jesús llegara a visitar Britania).

CREENCIAS PRINCIPALES

En la Britania artúrica existen dos tipos de cristianismo. Uno es antiguo, lo fundó José de Arimatea en el siglo uno después de Cristo y recibe el nombre de *cristianismo britano*. El segundo es originario de la lejana Roma y se llama *cristianismo romano*. Ambos tipos de cristianismo comparten las mismas creencias básicas y tienen más en común el uno con el otro de lo que tienen entre sí las diversas formas de paganismo practicadas en las tierras cercanas a Logres.

El cristianismo cree en un Dios único que creó el mundo y todo lo que contiene. Las primeras personas se llamaban Adán y Eva. Dado que los humanos fueron creados con

libre albedrío, muchos de los descendientes de Adán y Eva se alejaron de Dios y el mundo se corrompió.

Entonces Dios se manifestó como el Hijo del Padre para ofrecer la salvación al mundo. Durante el reinado del Emperador Augusto nació como el Hijo de Dios, llamado Jesucristo, en el reino de Judea. Escapó por poco de la muerte cuando era un niño y fue criado en secreto a un pequeño pueblo de Judea como el hijo de un carpintero y de su esposa, la Virgen María. Cristo pasó un tiempo actuando como un maestro itinerante, ayudado por un selecto grupo de seguidores llamados apóstoles. Dejó que le torturaran y le crucificaran, muriendo por la salvación de la humanidad. El día en que murió se llama Viernes Santo.

Fue enterrado en la tumba de su tío, José de Arimatea, pero después de tres días, volvió milagrosamente de entre los muertos. Visitó a sus discípulos más cercanos y les instruyó en su nueva religión. Cincuenta días después de Pascua, el Espíritu Santo descendió sobre los apóstoles y les dio el don de las lenguas y a partir de entonces viajaron por el mundo hablando sobre el milagro de la muerte y resurrección de Cristo. Las personas que se convirtieron formaron el inicio de la religión cristiana.

Este sacrificio de Dios permitió a los humanos obtener la salvación eterna y, después de la muerte, la unión con Dios en el Cielo. Sus seguidores pueden encontrar la salvación personal imitando la vida de Jesucristo y siguiendo sus enseñanzas.

La adoración regular tiene lugar cada domingo en unos edificios llamados iglesias. El día más sagrado del año litúrgico es la Pascua, el día que Jesús volvió de entre los muertos y demostró que era el Hijo de Dios. Otro día importante es Pentecostés, que conmemora el momento, cincuenta días después de Pascua, en el que el Espíritu Santo descendió sobre los apóstoles. La Navidad es otro momento sagrado, que marca el nacimiento de Cristo en la ciudad de Belén. Existen muchos otros días sagrados, pero los que acabamos de mencionar son los más importantes.

Aunque la mayor parte de la gente es analfabeta, saber leer y escribir (en latín) es una habilidad común entre el clero cristiano y existen escritos cristianos que incontables monjes han copiado laboriosamente. Los registros de la religión se han compilado en un libro llamado la Biblia.

Los santos son importantes en el cristianismo. Son personas excepcionalmente devotas a las que se recompensa después de la muerte por una vida entera dedicada a Dios. Tienen el poder de interceder entre Dios y sus adoradores. Hay muchos santos importantes en la Britania artúrica, incluidos los apóstoles, pero uno de los principales es Santa María, la Madre de Dios.

Misa es el nombre que recibe el servicio religioso formal que los cristianos de todo el mundo celebran en domingo, o incluso con más frecuencia si la gente es excepcionalmente pía. Los rituales sagrados se llaman sacramentos y son: bautismo, que se otorga cuando se entra en la religión; penitencia, que perdona los pecados del penitente; comunión, el acto básico de interacción con Dios alrededor del que gira la misa; confirmación, que inicia a los miembros de la Iglesia como

EL SANTO GRIAL

El Santo Grial es el objeto más sagrado y valioso de Britania. Desempeñó un papel esencial en los acontecimientos más importantes que sucedieron alrededor de la muerte de Jesucristo.

Poco antes de su muerte, Jesús enseñó a sus discípulos el ritual de la Sagrada Comunión, un rito en el que los fieles participan en la Última Cena de Jesús. En este ritual, usó un recipiente para contener el vino de la ceremonia. Ese recipiente era el Grial. Poco después, fue crucificado y murió, y derramó su sangre por la redención de la humanidad. José de Arimatea usó el recipiente para recoger la sangre de Cristo mientras este moría en la cruz. Así se convirtió en el recipiente donde se recogió por primera vez la gracia y el poder del sacrificio de Cristo a través de los cuales se materializó la salvación.

El Grial tiene muchos poderes milagrosos que se manifestaron por primera vez cuando su guardián, José de Arimatea, fue hecho prisionero. Aunque se le tuvo por completo sin comida, el Grial le alimentó durante años. No es extraño que lo guardara cuando huyó a Britania junto a sus amigos, familiares y seguidores.

El Santo Grial es famoso por cuatro poderes concretos: curar, proveer de alimento, desplazarse a voluntad y cambiar su forma externa. Su asombroso poder curativo salvó, en diferentes ocasiones en las historias artúricas, a Lancelot, a Gawain y a Bors cuando están debilitados. En una ocasión se desplazó para salvar a Perceval y Héctor de Maris de sus heridas mortales. Solo el Grial pudo curar la locura de Lancelot. En el Castillo del Grial, alimentaba a todos los presentes con sus platos favoritos diariamente, igual que hizo cuando apareció en Camelot ante los caballeros de la Mesa Redonda. Algunas veces parecía una copa, otras veces un plato y otras una joya resplandeciente. Todas estas formas son reflejos de su majestad interior y su misterio.

El Santo Grial se guarda en el Castillo de Carbonek, cuidado por los Reyes del Grial y su devota corte. Desde allí enseñan los secretos del cristianismo gríalico, que busca la comprensión

mística que se encuentra en el equilibrio entre el poder masculino del Dios trascendente y su Hijo, y la Diosa inmanente y su Hija. Enseña la unión de la lanza y la copa. De hecho, todos los sucesivos Reyes del Grial se han visto afectados por una misma maldición: cada uno de ellos ha sido herido por la lanza sagrada y curado por la copa sagrada. De este modo se han practicado y enseñado los misterios transformativos del Santo Grial a lo largo de los siglos.

Al principio del reinado del Rey Arturo, sir Balin, llamado el Caballero de las Dos Espadas, llevó a cabo el Golpe Doloroso. Esta es la herida por lanza que deja tullido al Rey del Grial, de modo que su reino se convierte en un yermo y todo el reino espiritual sufre. De este modo el Rey Pellam, al que también se llama Rey Pescador, se convierte en la última víctima en esperar el fin de su sufrimiento, que llegará durante la Búsqueda del Santo Grial.

El Grial se busca a pesar del dominio extenso, pacífico y pleno del Rey Arturo. El reino de Arturo es la cumbre de la satisfacción en el mundo material, pero el hombre necesita algo más que la simple comodidad física para sentirse satisfecho. Como resultado de ello, cuando se les ofrece aunque solo sea un vistazo del Grial, del Misterio, los caballeros de la Mesa Redonda buscan la satisfacción del Otro Mundo (el reino espiritual).

Una gran parte de la tensión literaria de la leyenda del Grial deriva del conflicto entre lo material y lo espiritual, entre lo real y lo ideal. De este modo, cuando la Mesa Redonda consigue su objetivo en el mundo material y trae la abundancia y la paz, a sus caballeros se les desafía de nuevo de un modo distinto.

El Santo Grial es una parte inseparable y fundamental de la leyenda artúrica. Aun así, en una campaña de **Pendragón**, cada director de juego debe decidir qué hacer con él. Puede ser la mejor herramienta de contacto espiritual del mundo o simplemente una ilusión. Como los caballeros que se embarcan en su búsqueda, cada uno de nosotros debe decidir por sí mismo.

Soldados de Cristo; matrimonio, que bendice una unión marital; orden sagrado, por el que un hombre se convierte en sacerdote; y la extremaunción, que se da cuando muere una persona para facilitarle su viaje hacia el Cielo.

HISTORIA

Jesucristo visitó Britania por primera vez durante los «años perdidos» de su juventud y adolescencia, años que la Biblia no describe. Viajó con su tío, José de Arimatea, que era un rico comerciante de estaño con contactos en la región de Cornualles. Jesús estudió con los antiguos druidas y les transmitió también sus enseñanzas, identificando a partir de entonces su antigua sabiduría con el futuro *Logos* del mundo (esto es, la Palabra de Dios, encarnada en Jesucristo). Después volvió a su país para enseñar, sufrir, morir y resucitar, de modo que se cumplieran muchas antiguas profecías del Antiguo Testamento.

José de Arimatea, que había prestado su tumba para el entierro temporal de Cristo, fue arrestado, juzgado y encerrado en una torre en Jerusalén debido a sus creencias. Fue liberado muchos años después y durante ese tiempo permaneció con vida gracias a la presencia del Santo Grial. Con una banda de seguidores, partió de su tierra natal y emigró hacia el oeste hasta llegar a Britania en el año 55 d. C. Allí se estableció y enseñó la religión cristiana. Muchas personas, incluyendo a los druidas, recordaban al visitante sagrado y se convirtieron a la nueva fe, creando la primitiva Iglesia cristiana britana.

José creó una capilla en Glastonbury y plantó allí un milagroso espino que florecía cada Navidad. Trajo con él muchas reliquias valiosas, como la Lanza de Longino que había atravesado el costado de Jesús cuando estaba en la cruz, y especialmente el Santo Grial, una copa que se usó en la Última Cena para dar la primera Comunión y que

después sirvió para contener la sangre de Jesús durante la crucifixión. Más adelante, la familia de José cuidó de estos objetos sagrados cuando se trasladaron desde Glastonbury hasta otras regiones.

Los discípulos de Jesús recibieron el don de las lenguas en Pentecostés y se marcharon de Tierra Santa para extender la buena nueva de su religión a otras personas. Sus enseñanzas se extendieron e interpretaron por muchas regiones con ciertas variaciones para que se adaptaran al entendimiento y a la capacidad de las personas de cada país. De este modo, se crearon muchas formas diferentes de cristianismo por todo el mundo.

La conquista romana de Britania comenzó en el 43 d. C. El Rey Carataco, un rey britano, organizó una extensa resistencia contra la invasión, pero el poder militar romano y la traición terminaron derrotándolo y fue capturado. Fue llevado a Roma junto a su familia como parte de un desfile triunfal y, como era habitual, se le llevó ante el Senado Romano para que dijera sus últimas palabras antes de ser decapitado. Pero la oratoria de Carataco fue tan lúcida y su nobleza conmovió tanto al Senado, que cambiaron su veredicto habitual y le dejaron vivir.

En Roma, Carataco y su familia conocieron al apóstol Pedro y se convirtieron al cristianismo. Aunque a Carataco no se le permitió abandonar la ciudad imperial, su padre, llamado Bran el Bendito, y algunos descendientes de Carataco, consiguieron regresar a Britania para extender la fe por el Oeste.

Muchos conversos abrazaron la religión en Britania. Con el tiempo el Rey Lucius envió mensajes a Roma pidiendo que enviaran maestros de la nueva religión para que enseñaran a su pueblo. Los enviados papales Fagan y Dyfan encontraron una vibrante comunidad cristiana britana cuando llegaron en el año 166 d. C. y descubrieron la antigua capilla de Glastonbury, donde fundaron un monasterio.

La mayoría del Imperio Romano todavía era pagano y estaba sometido a tremendas presiones, tanto externas como internas, que hicieron que el Imperio se deteriorara. Los cristianos y otras minorías se convirtieron en chivos expiatorios. Se llevaron a cabo asesinatos masivos y torturas, a veces incluso en el Coliseo, para entretener a la plebe de Roma con espectáculos de muerte. En Britania, San Albano se convirtió en el primer mártir al ser asesinado en el 210 d. C. en la ciudad que ahora lleva su nombre (St Albans) y donde se encuentra su tumba. Aaron y Julius fueron legionarios que se negaron a participar en sacrificios paganos y también fueron martirizados en el año 304 d. C.

Sin embargo, cuando las persecuciones de Diocleciano causaron muertes a gran escala, los cristianos de Britania se libraron, gracias a la protección de la Princesa Elena, una hija del poderoso Rey Coel de las tierras bajas occidentales. La Princesa Elena era una mujer muy influyente en su tiempo. Se casó con un emperador romano que vino a Britania y fue la madre de otro emperador nativo de Britania. En su vejez, fue



la primera occidental en realizar una peregrinación a Tierra Santa. Allí descubrió la Vera Cruz y fundó una orden famosa en el mundo entero para ayudar a los peregrinos y a los pobres.

Constantino, un príncipe britano, fue el hijo de Santa Elena y el Emperador Constancio Cloro, que fue asesinado por sus enemigos. El joven Constantino fue declarado emperador por el ejército romano occidental en Eburacum (York) en el 306 y pronto viajó al continente, donde luchó contra sus enemigos en muchas batallas desesperadas. Poco a poco reconquistó el imperio de su padre.

El Emperador Constantino no adoraba a Cristo al principio, sino que era un espiritual del Sol Invicto, un culto heno-teísta que intentaba unir a las múltiples religiones paganas bajo el dominio del Sol Inconquistable. Pero antes de una desesperada batalla en Puente Milvio, Constantino vio una gran cruz ardiente en el cielo y juró que aceptaría a Cristo si ganaba el combate. Ganó y se convirtió en Emperador de Roma.

En el año 313, Constantino promulgó el Edicto de Milán, que proclamaba la tolerancia oficial del gobierno sobre el cristianismo. A lo largo de su reinado, confió cada vez más y más en la organización administrativa de la Iglesia cristiana en busca de apoyo. En el 326, para crear un nuevo cuartel general para el Imperio y probar su grandeza, fundó la ciudad de Constantinopla. Finalmente, en el 337, en su lecho de muerte, el Emperador Constantino el Grande se convirtió al cristianismo y fue bautizado.

A medida que los líderes de la Iglesia iban ocupando cargos imperiales, el cristianismo se fue convirtiendo en la religión estatal del Imperio Romano. La Iglesia asimiló los métodos burocráticos imperiales, asumió la responsabilidad de muchas funciones estatales y sufrió cambios dramáticos.

La Iglesia romana, heredera de la burocracia imperial, comenzó a actuar como si fuera el centro del cristianismo. La antigua doctrina de «un Dios, una Iglesia» se amplió para convertirse en «un Dios, una Iglesia, un Obispo», siendo el Obispo de Roma el más preeminente e investido como Papa. La centralización creció, al igual que un control más rígido sobre todas las Iglesias. Los padres de la Iglesia estandarizaron la Biblia del Nuevo Testamento, los sacramentos y los días sagrados. A medida que la Iglesia ganaba más poder temporal, el dogma y la ortodoxia aumentaron, y la Iglesia romana se hizo más intolerante ante los cristianos no romanos, cuyas doctrinas y prácticas fueron declaradas heréticas.

Cuando comienza la campaña de **Pendragón**, la Iglesia britana, al igual que la mayoría de las demás, se ha resistido a la asimilación dentro de la ortodoxia romana. Tiene sus propias tradiciones, tan antiguas como las de Roma, tradiciones que no se han visto corrompidas por las ediciones selectivas de los Evangelios. Tiene también sus propios ideales, así como un extenso trabajo misionero. Por ejemplo, San Ninian estaba activo convirtiendo a los pictos del sur alrededor del 390, cuando fundó la Abadía de Whitethorn.

La filosofía y teología locales se formaron alrededor del año 400 cuando un monje britano llamado Pelagio o «el Isleño» predicó sus inusuales doctrinas del Libre Albedrío en

Roma. Su oponente teológico era San Agustín de Hipona, un padre de la Iglesia responsable de gran parte del dogma católico romano. En el 418 Pelagio fue declarado hereje y expulsado, tras lo cual viajó al Cercano Oriente. La mayoría de sus seguidores regresaron a su hogar en Britania, donde la «herejía pelagianista» permaneció firmemente enraizada.

El Papa Celestino I envió a San Germán de Auxerre a Britania para combatir esta herejía. Vino primero en el 429 y después de nuevo en el 443, ayudado en cada ocasión por Aurelio Ambrosio, el primer Pendragón. A pesar de ello, los esfuerzos de San Germán por destruir el pelagianismo en la Iglesia britana fueron en vano.

En 432, un estudiante britano de Germán, llamado Succat, pero después conocido como San Patricio, fue enviado a Irlanda para convertir a los paganos a la fe de Roma. El trabajo de Patricio solo tuvo éxito en parte, porque aunque la gente se convirtió al cristianismo, no abrazaron el dogma romano. De hecho, Irlanda mantuvo su cristianismo britano hasta 1171, cuando el Papa vendió la isla al Rey Enrique II a cambio de varios impuestos eclesiásticos no cobrados.

A pesar de la condena de Pelagio por parte de Roma y a los esfuerzos por cambiar las creencias del pueblo, la creencia dominante en Britania es aún «semipeliagianista». De este modo, existe una fuerte presencia de iglesias y abadías romanas, poderosas en su jerarquía, pero muchos cristianos de base siguen practicando varias formas de cristianismo britano. Sin duda, la presencia del Santo Grial ha influenciado a la tierra.

La jerarquía de Roma está presente gracias a San Dubricus, el arzobispo de Britania, que conservará su puesto hasta bien entrado la época del Rey Arturo. Su sede se encuentra en la ciudad romana de Carlion.

DIFERENCIAS Y SIMILITUDES

La Iglesia britana tiene un estilo propio, debido en parte a su adaptación temprana de las creencias de los druidas locales. Una evidencia de esto es la inusual tonsura que adoptan sus monjes. Según la costumbre romana, se afeita la parte superior de la cabeza (el famoso estilo de «Fray Tuck»), pero en la celta lo que se afeita es la parte frontal de la cabeza, de oreja a oreja, dejando solo un copete.

Otra diferencia importante es la cuestión de la autoridad. La Iglesia britana cree que los abades, que supervisan los monasterios, son más importantes que los obispos, que existen sobre todo para designar nuevos sacerdotes. Además, dentro de la Iglesia britana los reyes locales nombran tanto a los abades como a los obispos. Los romanos aceptan solo la autoridad de Roma a la hora de designar a sus obispos, que a su vez tienen autoridad sobre los abades locales.

En la Iglesia britana, un monasterio siempre se asocia con una tribu o clan, y la abadía la heredan los descendientes de la familia del abad. El líder del monasterio se llama *coarb* y actúa en todos los sentidos como un líder tanto espiritual como temporal. El *coarb* puede ser un abad o un obispo, pero su lealtad no es para con una jerarquía eclesiástica, sino para con el clan o tribu local que cedió originalmente sus tierras.

Aún más importante es la disputa que hay entre las Iglesias romana y britana sobre la fecha de la Pascua. Las razones que hay tras esta disputa son demasiado esotéricas como para discutir las aquí, pero ya que la Pascua es el día sagrado más importante para ambas Iglesias, esta disputa es un importante motivo de fricción entre ambas.

Finalmente, el pelagianismo y el semipelagianismo cuestionan muchos puntos del nuevo dogma de Roma. Los puntos clave de la doctrina de los pelagianos son que cada persona tiene libre albedrío y, ya sea pagana o cristiana, es responsable de su propia conducta; que la humanidad no está maldita por el Pecado Original y que, por tanto, es inherentemente buena; que cada hombre tiene derecho a equivocarse; y que el bautismo no es necesario para la salvación. Además, se enfatiza la pobreza del clero y la justicia social. Todas estas cuestiones se oponen al dogma de Roma.

Pero aunque el cristianismo no se ha unificado en una única Iglesia, y a pesar de estas diferencias, unifica a toda Britania y de hecho a toda la humanidad occidental en contra del resto de religiones. Es, de hecho, uno de los dos factores que une a todos pueblos europeos (el otro es el sistema feudal). Una persona puede viajar desde Irlanda en el oeste hasta Italia en el este, y desde Germania en el norte hasta Hispania en el sur, y en cada lugar en el que pare podrá encontrar la misma creencia en el sacrificio y la resurrección de Jesucristo, aunque las ceremonias, los días sagrados y ciertos aspectos morales puedan variar.

LAS IGLESIAS BUENA Y LA MALA

La influencia real de la Iglesia cristiana sobre el resto de la sociedad de la Edad Media varía mucho durante las dos eras que se han combinado en **Pendragón**. En el siglo VI, aún estaba ocupada en solidificar su posición como la Iglesia Única y clarificando sus creencias para convertirlas en dogma. Para el siglo XIII, este mismo dogma estaba estrangulando casi mortalmente a la Iglesia y al resto de Europa mientras el Papa trataba de dominar la política además de la religión.

Naturalmente, el crecimiento de su poder temporal ofendía a muchas personas cuyas tradiciones y privilegios estaban siendo erosionados, sobre todo los nobles y los caballeros. El conflicto, a medida que la Iglesia adquiría poder temporal, era inevitable. Es importante mencionar, de hecho, que todas las vidas de santos en las que aparece el Rey Arturo retratan al monarca con considerable hostilidad y severidad.

A pesar de ello, las actitudes religiosas en la literatura artúrica varían mucho y ninguno de los buenos caballeros devuelve abiertamente esta hostilidad. Los caballeros menos religiosos simplemente ignoran sus obligaciones espirituales, aunque en la realidad, históricamente, muchos caballeros saqueaban las ricas abadías, sobre todo cuando participaban en guerras en el extranjero. La mayoría de los caballeros literarios acuden a misa de forma más o menos habitual, pero parecen mostrar sus intereses espirituales sobre todo cuando realizan juramentos o cuando blasfeman. Los caballeros más religiosos son fanáticos, aunque persiguen el Santo Grial, una forma de cristianismo oficialmente inaceptable.

En lugar de juzgar el pasado, **Pendragón** presenta las siguientes dos versiones de la Iglesia. Cada director de juego debe decidir cuál es el papel de la religión (o quizás usar alguna combinación de ambas visiones) en su campaña.

LA IGLESIA «BUENA»

- ✦ La Iglesia ha realizado un bien incalculable a la humanidad.
- ✦ La Iglesia es la principal organización en la que los plebeyos pueden medrar desde sus humildes orígenes hasta una posición en la que pueden usar sus talentos.
- ✦ La Iglesia es la única institución que promueve la educación, tanto para ellos como para otros. Ha preservado el conocimiento de los sabios antiguos.
- ✦ La Iglesia provee de protección y paz en una época violenta y brutal. Los clérigos piden constantemente clemencia para sus miembros y para otras personas, a pesar de la violencia y la hostilidad de caballeros y señores.
- ✦ La Iglesia cuida de los pobres, los enfermos y las personas sin hogar.
- ✦ El clero está formado por abnegados servidores del Señor, que trabajan duro para cumplir las obligaciones de su fe y para cuidar del bienestar del pueblo.
- ✦ Solo la Iglesia puede proporcionar auténtico consuelo a aquellos que sufren al ofrecerles la Salvación para el Alma Inmortal.

LA IGLESIA «MALA»

- ✦ La Iglesia ha provocado un daño incalculable a la humanidad. En nombre de Dios se ha perpetuado a sí misma para poder controlar cada aspecto de la existencia humana, para beneficio exclusivo de sus corruptos líderes.
- ✦ Es una organización codiciosa y materialista, interesada solo en enriquecerse tanto a sí misma como a sus miembros a costa del resto de las personas. Es la primera de entre las organizaciones más hipócritas conocidas que vende y compra espiritualidad como si fuera pan.
- ✦ Los clérigos son personas falsas y astutas, que no creen en sus propios sermones y que están interesados únicamente en enriquecerse y en extender la influencia de la Iglesia para su beneficio personal. Venden espiritualidad y perdón en lugar de seguir una conducta espiritual correcta.

LA IGLESIA Y LA GUERRA

La teología medieval se enfrentó con doctrinas que parecían prohibir la guerra, después de todo, el quinto mandamiento dice, de forma muy clara, «no matarás». Los filósofos examinaron los problemas de la pasividad al enfrentarse a señores crueles, opresores extranjeros e invasores paganos, y llegaron a desarrollar tres interesantes doctrinas: la paz y tregua de Dios; la guerra justa; y las cruzadas.

LA PAZ Y TREGUA DE DIOS

Esta doctrina, también llamada *treus dei*, pide a todos los hombres que depongan sus armas en momentos específicos. Sus orígenes son tan tempranos que se han olvidado.

En algún punto, la Iglesia proclamó que los caballeros debían protección principalmente a las iglesias y a los clérigos, pero también a los mercaderes y campesinos, incluyendo sus propiedades, ya fueran molinos, viñas, ganado o bienes. El concepto claramente ponía a la Iglesia en contra de la moralidad de sus tiempos y supone un ejemplo destacado de la influencia positiva de la Iglesia durante los horrores de la Edad Media.

Estaba prohibido luchar durante los principales días de fiesta y también desde el crepúsculo del viernes hasta el amanecer del lunes, y en todas las festividades de la Iglesia. Prohibía expresamente dañar a los miembros o las propiedades de la Iglesia, pero también protegía a los campesinos y a los mercaderes, así como a sus propiedades.

La Tregua que se declaró en el sur de Francia en 1027 extendía su protección desde el crepúsculo del miércoles hasta el amanecer del lunes, e incluía una estricta vigilia que debía realizarse el domingo. También sugería que todos los caballeros que participasen en la guerra llevaran a cabo una penitencia de 40 días después de la batalla para purificarse de la mancha de la muerte. Durante este período, la oración y el ayuno debían sustituir al oficio de la guerra. En 1054, estas reglas se convirtieron en sacrosantas al aprobarse durante el Concilio de Narbona.

Sin embargo, obligar a cumplir la Tregua era imposible. Se esperaba que los nobles se controlaran a sí mismos, lo que al parecer era pedirles demasiado. Se recuerdan pocas ocasiones en las que se suspendieran las hostilidades durante un día sagrado y de aquellas que se recuerdan, muchas no fueron más que una treta para hacer que el bando contrario relajara sus defensas.

La Iglesia también trató de controlar los torneos al ser más fáciles de refrenar porque eran acontecimientos deportivos con menos cosas en juego que una guerra. Las festividades de los torneos comenzaban el viernes con pacíficas ceremonias formales que se prolongaban durante el fin de semana y los combates comenzaban en la mañana del lunes. La Iglesia trató varias veces de prohibir los torneos (al igual que muchos reyes), pero siempre fracasó.

Indudablemente el mundo ideal de **Pendragón** proporciona oportunidades a los caballeros bienintencionados que deseen respetar ellos mismos la Tregua y posiblemente obligar a otros a que la respeten. Este es un acto de devoción y el personaje que mantenga esta conducta se merece una marca de experiencia en Espiritual.

LA GUERRA JUSTA

El concepto de guerra justa lo establecieron a finales del siglo V los santos Ambrosio y Agustín, ambos grandes fuentes del dogma cristiano, y lo refinaron posteriormente Santo Tomás de Aquino y otros. San Agustín trató de clarificar su posición para aquellos que tenían dudas de matar y decía que, en la guerra, lo que importa es la intención que alberga

el corazón del combatiente. Si aman a sus enemigos mientras les matan, todo es perdonable.

Una guerra justa es una guerra cuya moralidad aprueba la Iglesia. Se deben cumplir ciertos criterios estrictos. Si se reúnen todas las condiciones, la guerra es aceptable.

1. ¿La causa es justa? ¿Hay un daño claro que deba ser reparado? La acción injusta debe ser perfectamente clara o de lo contrario la guerra resultante corre el riesgo de calificarse a su vez como injusta. Un daño *supuesto* no es suficiente (algunos reyes medievales pagaban generosamente a filósofos y teólogos para que descubrieran la «justicia» de sus causas).
2. ¿Se ha hecho todo lo posible por buscar un acuerdo antes de recurrir al derramamiento de sangre? La guerra es el último recurso. Se deben buscar todas las soluciones pacíficas posibles antes de que una guerra se pueda considerar justa.
3. ¿La guerra la ha declarado una autoridad legítima? Una autoridad legítima generalmente quería decir un rey o un noble con el suficiente rango como para tener derecho a declarar una guerra, como un obispo, un príncipe o un duque.
4. ¿La guerra se librará únicamente a través de medios honorables y justos? Esta cláusula solo exige que se sigan los medios honorables acostumbrados. Por lo tanto, se espera que se respete la *treus dei*, que se lleve a cabo la penitencia de 40 días, etc. Ten en cuenta que ahorcar a una guarnición que no se rindió era un comportamiento aceptable. Nunca se exigió hacer más de lo que dictaba o autorizaba la moral de los tiempos.
5. ¿Es de esperar que el daño que provocará la guerra sea menor que el que ya ha provocado su causa inicial? Después de todo, si la guerra no conseguirá nada más que aumentar los gastos de los combatientes, no hay razón para llevarla a cabo.
6. ¿Es la victoria probable (o siquiera posible)? El fracaso es una medida del juicio de Dios. Si las posibilidades son ínfimas, aparentemente Dios ya ha prejuzgado el acontecimiento.

LAS CRUZADAS

El Papa Urbano II proclamó la Primera Cruzada en el año 1095, siglos después de la época del Rey Arturo, la cual ofreció una oportunidad para que los caballeros cristianos cumplieran con sus obligaciones marciales por la más noble causa: el servicio a Dios.

El Papa estaba a favor de las cruzadas porque harían que los beligerantes príncipes cristianos dejaran de luchar los unos contra los otros y comenzaran a trabajar en armonía para liberar la Tierra Santa. Los reyes a menudo apoyaban una cruzada porque limpiaba sus tierras de vasallos problemáticos. Los caballeros estaban a favor porque convertirse en un cruzado les absolvía de pecados pasados y les garantizaba un lugar en el cielo si morían combatiendo. La gente común estaba feliz porque les libraba de sus crueles y combativos señores.

Una guerra en nombre de Dios garantizaba ciertas reglas especiales durante los combates. Al ser una causa religiosa, se aplicaban distintas condiciones. La más importante era que una causa religiosa no permitía alcanzar ningún acuerdo con el enemigo. Además, se podían usar métodos deshonrosos contra los no creyentes (una guerra santa exime a los hombres de la moralidad habitual). Muchos cruzados abrazaron con entusiasmo este código homicida, como se demostró en la matanza de civiles inocentes que siguió a la liberación de Jerusalén.

Sin embargo, no todos los cruzados fueron tan crueles. Ricardo Corazón de León trató a su rival, Saladino, como a un igual y consiguió algunos de los mayores éxitos de la cristiandad en Oriente Medio. Otros caballeros hicieron lo mismo, aunque con menores logros.

Durante la época histórica del Rey Arturo, el siglo VI, no tuvo lugar ninguna cruzada y estas tienen un papel muy menor en la literatura artúrica. Aun así las cruzadas fueron una parte tan importante en la vida del medievo que se deben abordar en el juego. Las cruzadas les daban a los caballeros normales una oportunidad de cumplir con sus más altos ideales, tanto militares como relativos a sus creencias religiosas. Les ofrecía aventura, botín, oportunidades y fama.

La influencia de las cruzadas solo es evidente en una de las fuentes de las leyendas artúricas. El *Perlesvaus* francés (o *Perceval le Gallois*), también llamado *El alto libro del Grial*, es una historia artúrica no canónica que ejemplifica el modo de vida y la actitud de los cruzados. En él, sir Perceval lucha poderosamente para rescatar a su familia de sus enemigos y para salvar al Rey Pescador de las malvadas maquinaciones del Rey del Castillo Mortal. Perceval no muestra simpatía ni compasión hacia sus enemigos y está decidido a imponer la Nueva Ley para reemplazar a la Vieja Ley. Sus aventuras tienen lugar sobre todo en las Islas Britanas.

Para conservar el énfasis de las leyendas artúricas, las cruzadas no son algo que se resalte en el juego básico de **Pendragón**. En cambio, el énfasis espiritual se orienta hacia la Búsqueda del Grial. Es mejor evitar las guerras por motivos religiosos, especialmente las cruzadas en tierras extranjeras.

Por otro lado, la mayoría de las aventuras de la campaña tienen lugar lejos de la corte para que los caballeros jugadores puedan tener la oportunidad de alcanzar fama y gloria y de igualarse a los grandes caballeros de las historias artúricas. Las cruzadas, interpretadas según las preferencias personales del director de juego, pueden proporcionar un escenario apropiado para años de aventuras.

EL PROBLEMA DEL MAL

El Mal, con todas sus connotaciones, debería abordarse en cualquier juego que trate sobre el Santo Grial, pues muchos de los episodios de la Búsqueda del Santo Grial incluyen encuentros con el diablo cristiano en múltiples formas. El Mal simplemente *existe* y pocos afirman lo contrario. Quizás una Iglesia de Satán es demasiado ridícula, pero los hechiceros que interpreta el director de juego aún pueden vender sus almas al Diablo.

Evitar definir «el Mal» les da un permiso tácito a los jugadores para llevar a cabo todo tipo de comportamientos

licenciosos. Uno de los objetivos de **Pendragón** es ilustrar el esplendor, la pompa y la belleza del legendario reino de Arturo y sus héroes, además de explorar las muchas soluciones posibles a problemas artúricos típicos. Los personajes jugadores malvados, por tanto, arruinarían el juego, por ello recomendamos que no se creen.

Una parte fundamental del juego, de hecho, es la exploración del bien y del mal. Los caballeros cristianos tienen una serie de valores difíciles de mantener y algunos aparentemente entran en conflicto directo con su profesión. Los paganos siempre tienen la opción de recurrir al lado oscuro de su religión y justificar así sus actos.

¿El paganismo es malvado? No. Incluso la religión wotánica, con su exaltación de la furia bestial, no es malvada (aunque seguro que en las mentes de la mayoría de los caballeros jugadores es sin duda alocada y probablemente antinatural y cruel). Los enemigos pueden ser buenos o malos, ya sean cristianos, paganos u de otro tipo, pero pocos hombres «malos» (esto es, aquellos con defectos de personalidad evidentes) son verdaderamente *malvados*.

Sin embargo, probablemente sí que existen auténticos personajes malvados. Por ejemplo, el Caballero del Dragón contra el que Perceval lucha es alguien que se comprende mejor si se piensa en él de acuerdo a su reputación, como un caballero-hechicero que ha vendido su alma al diablo. Del mismo modo, el Duque Klingsor (del *Parzifal* alemán) y el Rey del Castillo Mortal, la contrapartida de Klingsor en *Perlesvaus*, no pueden escapar de la condenación a la que están destinados.

En definitiva, cada director de juego debe decidir por sí mismo cuánto mal deliberado habita en Mordred, Turquin, Agravaire y otros villanos. Lo más probable es que sean interpretados como si estuvieran equivocados y fueran egoístas, pero no como auténticamente malignos.

VIRTUDES MALIGNAS

En la interpretación más sencilla pero quizás más interesante, el *Mal* auténtico, en el sentido cristiano, se puede definir (al igual que cualquier otra actitud de un personaje) como un conjunto de rasgos de personalidad parecidos a los de cualquier religión. Sus «virtudes», sin embargo, son los vicios denostados por todos los caballeros honorables.

Virtudes malvadas (anticristianas): Cruel, Egoísta, Falso, Sospicaz, Vengativo.

CABALLEROS MALVADOS

Al igual que los caballeros que destacan en todas las virtudes de sus valores religiosos (ver «Virtudes mágicas» en el Capítulo 4), los caballeros que persiguen el mal pueden obtener beneficios mágicos por tener valores altos en sus rasgos de personalidad malvados. Dado que los personajes malvados solo pueden ser interpretados por el director de juego, estos pueden crear los beneficios que prefieran. Algunos efectos especiales sugeridos son tener yelmos o escudos que escupan fuego, lanzas en llamas o envenenadas y monturas monstruosas.

Suma el valor de todas las virtudes malvadas. Si el total es de 80 o más, entonces este personaje es cuantificablemente

malvado y está sujeto a que su diabólico amo le llame a su lado. Un personaje no jugador recibe alguno de los beneficios indicados anteriormente. Un personaje jugador que cumpla estos requisitos puede ser apartado del juego en cualquier momento (ya sea porque su diabólico mentor lo arrastra al infierno o porque se convierte en un villano del director de juego).

LUGARES DE INTERÉS CRISTIANOS

AMESBURY

Logres, en la Llanura de Salisbury

Aquí se fundaron un monasterio y un convento gracias a las donaciones de Aurelio Ambrosio, el primer Pendragón, tío del Rey Arturo. Es el lugar donde reside uno de los tres Coros Perpetuos de Britania, donde los monjes cantan el Oficio Divino sin descanso, noche y día. Después de la muerte de Arturo, la Reina Ginebra se retira a este lugar.

CANTERBURY

Kent

Esta ciudad está destinada a convertirse en la ciudad religiosa más famosa de Inglaterra cuando llegue San Agustín, muchos años después de la época del Rey Arturo. Después de eso, se convertirá en un famoso lugar de peregrinación.

Durante la época del juego de **Pendragón**, Canterbury ni siquiera es la sede de un obispado. Siempre que leas

«Canterbury» en una referencia a la obra de Malory, interprétala como que se refiere a «Carlion».

CARBONEK

Localización desconocida

También llamado el Castillo de las Maravillas, este lugar es el hogar del Santo Grial, donde vive el Rey del Grial, sus caballeros y sus damas. Todos sirven al Grial y esperan al Salvador que llegará para curar a su rey lisiado. El castillo está protegido por una magia poderosa y se dice que, en ocasiones, viaja de un lado a otro por Britania.

CARLION-ON-USK

Escavalon

Esta ciudad de construcción romana es la sede del arzobispo romano. Tiene dos iglesias famosas, con los nombres de los mártires Aaron y Julius. La iglesia de San Aaron forma parte del monasterio que preside el arzobispo, un famoso centro de conocimiento cuyos astrólogos aconsejan al rey. La iglesia de San Julius es uno de los lugares donde un Coro Perpetuo de monjes canta el Divino Oficio día y noche.

CATEDRAL DE SAN ESTEBAN

Camelot

Al comienzo de la campaña no existe, pero en el futuro será la catedral de Camelot. Su claraboya más alta es una vidriera que muestra una pesadilla del Rey Arturo en la que unas



serpientes se arrastran fuera del cuerpo de un terrible draco. El significado de este sueño es desconocido.

CATEDRAL DE SAN PABLO

Londres

San Pablo es la iglesia más grande y famosa de Britania y recibió su nombre del apóstol que viajó hacia el oeste para llevar la Buena Nueva de los evangelios (muchos creen que llegó a visitar Britania).

GLASTONBURY TOR

Logres, Somerset

Este lugar se encuentra en una colina en los Pantanos de Ávalon y es el emplazamiento del primer lugar de adoración cristiana de Britania: una cabaña hecha con cañas, construida por José de Arimatea o por el mismo Jesucristo (dependiendo de quién cuente la historia). El misterioso Espino de Navidad crece aquí y florece todas las navidades.

El monasterio que se alza en este lugar fue fundado por San Patricio, que vivió en este lugar antes de marcharse a Irlanda y que organizó a los eremitas locales para que crearan una abadía. A veces recibe el nombre de Abadía Negra por los Monjes Negros (benedictinos) que viven aquí.

MENYW

Menevia, Estregales

Aquí se encuentra el primer monasterio romano de Britania, fundado por Dewi (ver «Santos vivos») después de su regreso desde Tierra Santa. Más adelante en la campaña, después de que San Dewi sea nombrado arzobispo, Menyw será también la sede de su arzobispado.

TUMBA DE SAN ALBANO

Logres, ciudad de St Albans

El primer mártir de la isla murió hace 300 años (alrededor del 210 d. C.) y fue enterrado aquí. Su tumba es uno de los lugares de peregrinación más populares de Britania. Cerca de ella hay un arroyo cuyas aguas, según dicen, tienen propiedades curativas.

ORGANIZACIONES

Existen varias organizaciones religiosas cristianas en la época de Uther, incluyendo estas órdenes monásticas.

MONJES NEGROS

Conocidos como los Monjes Negros por el color de sus hábitos, fueron la primera orden en realizar los votos de pobreza, castidad y obediencia, los «votos monásticos». La orden es muy antigua, enfatiza la vida comunal y sus beneficios espirituales y atrae a personas educadas de clase alta. Tienen monasterios en la mayoría de las ciudades y a menudo son los que proporcionan los secretarios que emplean los señores que necesitan sus habilidades matemáticas y de escritura.

MONJES BLANCOS

Esta orden cumple con los votos monásticos, pero pone el énfasis en la soledad, por lo que sus monasterios suelen estar en regiones muy aisladas. La orden se opone a las rentas feudales y raramente posee tierras y, como resultado de ello, suelen obtener los lugares más baldíos e inhóspitos donde vivir. Sus miembros suelen ser plebeyos, aunque sus líderes son nobles.

MONJES MARRONES

Los Monjes Marrones son una orden monástica britana que pertenece a la Iglesia nativa, y tiene muchas abadías a lo largo del país. Visten un tipo de túnica marrón y usan la tonsura distintiva de la Iglesia britana.

SACERDOTES ROMANOS

Los templos de la Iglesia romana están atendidos por sacerdotes que han sido entrenados en una escuela cercana (llamada catedral) donde han aprendido la fe, creencias, ritos, prácticas y otras facetas necesarias para ser un pastor de su rebaño de seguidores. Visten la ropa ritual apropiada a su cargo, pero no llevan tonsura de ningún tipo. Permanecen de pie frente a su congregación para dirigir los ritos de comunión de la santa misa.

MAESTROS BRITANOS

La Iglesia britana tiene maestros que dirigen sus rituales y ceremonias. Han sido entrenados o en la iglesia que dirigen o (más recientemente) en una catedral. Las mujeres pueden ser maestras y la mayoría de las iglesias tienen alguna. La ceremonia se centra en torno a la comunión, no al sacrificio, y se coloca siempre una copa sagrada junto a la cruz, en el centro de la mesa desde donde el maestro dirige el servicio. Llevan ropas marrones de distintos estilos, pero no tienen la cabeza tonsurada.

RANGOS Y TÍTULOS DE LA IGLESIA

Abad: Un abad es el líder de un monasterio. Puede ser o no un sacerdote. La lealtad de un abad es para con el noble local, no para con el obispo local.

Abadesa: Esta mujer está a cargo de una casa de mujeres santas que recibe el nombre de convento de monjas. Estos conventos suelen estar asociados a un monasterio cercano cuyo abad recibe la lealtad de la abadesa.

Arzobispo: Los arzobispos reciben la lealtad de sus obispos. Tres de ellos supervisan el bienestar espiritual de Britania: sus sedes se encuentran en Londres, Eboracum y Carlion (más adelante, Menevia). El líder de este último lugar es el de mayor rango de los tres.

Cardenal: Un cardenal es un obispo que ha sido elegido para una importante posición en la Iglesia. Debe vivir en Roma y tiene el deber de elegir al nuevo Papa cuando sea necesario. También puede ser designado para supervisar algún asunto importante relacionado con la Iglesia. En este último caso, es investido con los poderes de un Legado Papal.

Cenobita: Este es un monje que vive en una comunidad, como contraposición a un ermitaño o anacoreta, que vive solo.

Eremita: Cualquiera que lleve una vida reclusa y dedicada a la oración y la contemplación puede recibir el nombre de eremita. Existen muchos tipos de ermitaños. Algunos, como la tía de Perceval, se recluyen en una caja o una cueva y nunca se mueven de allí, y reciben el nombre de anacoretas. Algunos son monjes o sacerdotes y muchos son miembros laicos. A menudo los caballeros se retiran para convertirse en monjes y en algunos casos asumen el título de eremita y viven algún tiempo en las tierras salvajes, aunque regresen más adelante a sus castillos.

Fraile: Un fraile es un miembro de una orden religiosa que combina aspectos monásticos con una implicación activa en los asuntos mundanos. Los frailes constituyen las «órdenes mendicantes», que enfatizan la pobreza personal y corporativa. De las principales órdenes, la que más aparece en **Pendragón** es la de los Frailes Franciscanos Menores.

Hermana: Una mujer puede unirse a una orden religiosa. Las hermanas se distinguen de las monjas en que solo toman «votos simples». Entre ellas están las Hermanas de la Caridad, de la Misericordia, del Sagrado Corazón, de Nazaret, de San José y las Hermanitas de los Pobres.

Monja: Una mujer que se retire a una vida de religión recibe el nombre de monja (aunque algunas prácticas britanas permiten a las mujeres ayudar en la misa, a ninguna mujer se le permite convertirse en sacerdote). Las monjas son distintas de las hermanas en que han tomado un «voto solemne». Entre las órdenes de monjas se encuentran las Canonisas Agustinas, las Benedictinas, las Clarisas de los Pobres, las Carmelitas y las Ursulinas.

Monje: Un monje es un hombre que vive en una comunidad religiosa bajo votos de castidad, pobreza y obediencia, dedicándose principalmente a la oración comunal y al perfeccionamiento personal. El resto de las tareas que realice dependerán de la orden y del individuo. No todos los monjes son sacerdotes en la época del Rey Arturo. Existen muchos tipos distintos de órdenes, pero las más conocidas son los Monjes Blancos (Cistercienses) y los Monjes Negros (Benedictinos).

Obispo: Los obispos son administradores y guías de un cierto número de sacerdotes. Existen diez obispados en **Pendragón**: Camelot, Carduel, Carohaise, Chichester, Exeter, Leicester, Lincoln, Londres, Norwich y Rochester.

Papa: El Arzobispo de Roma, Heredero de San Pedro, recibe además el título de Papa. Es la más alta autoridad de la religión católica romana. Todos los arzobispos le deben lealtad. Durante el reino de Arturo, once personas distintas ocupan sucesivamente este cargo.

Sacerdote: La persona religiosa fundamental de la fe cristiana es el sacerdote, que supervisa los sacramentos, los servicios y la salvación.

CANONIZACIÓN

Los santos son hombres y mujeres cuyas vidas ejemplifican las virtudes que enseñó Jesucristo. El término «santo» viene de la palabra latina *sanctus*, que significa simplemente «bendito» o «sagrado». Muchos santos sufrieron una muerte violenta por su fe y reciben el nombre de mártires. Los tiempos duros de la Britania del siglo VI tuvieron como resultado la canonización de muchos santos. Tal evento está fuera de las expectativas de la mayoría de los personajes, pero el proceso es instructivo.

La santidad se otorga oficialmente de forma póstuma para reconocer la grandeza y beatitud de la vida de una persona. Solo las personas fallecidas pueden ser canonizadas. Sin embargo, hay evidencias que indican que ciertos hombres de la Britania del siglo VI recibieron el calificativo de santos en vida.

La canonización exige que el candidato haya realizado al menos tres milagros en vida y tres más después de su muerte, preferiblemente en su lugar de reclusión o por medio de una reliquia, un objeto asociado en vida a la persona fallecida. Cuando un miembro de la Iglesia reconoce el milagro y asigna un día para su festividad, el proceso se completa y se proclama al nuevo santo.

La canonización puede ser formal o informal. Si la aprueba un obispo local o un arzobispo, es informal. Si es el Papa quien otorga la santidad, entonces la canonización es formal. La mayoría de los santos britanos fueron canonizados informalmente. La canonización formal no confiere una posición especial, excepto el mayor honor del reconocimiento papal.

SANTOS VIVOS

Muchos hombres (y algunas mujeres) que vivieron en los tiempos de Arturo fueron considerados santos durante sus vidas. Aquí tienes algunos de los más conocidos, incluyendo detalles de sus interacciones con el Rey Arturo, si existieron.

Cadoc: Este amable anciano ejemplifica a la cristiandad britana en la Britania artúrica. Reconoce a Dios en todo, así como en el hombre. Ha escogido servir, no juzgar. Reconoce la falibilidad humana y tolera la herejía pelagianista. Su sede está en el monasterio de Lllarcarfan, en Escavalon. Es un hombre versado en el arte mágico de la Ilusión.

Carannog: Este santo se relacionó con el Rey Arturo cuando se echó al mar a la deriva en un altar, jurando predicar allí

donde tomara tierra. El Rey Arturo encontró el altar y trató de usarlo como mesa, pero cada vez que lo intentaba, todo saltaba por los aires. Carannog recuperó el altar después de derrotar a un dragón en Somerset y el rey le otorgó tierras en Carhampton por su hazaña.

Collen: Collen es un monje de la Iglesia britana. Una vez mató a una gigante que amenazaba su región. Mientras era ermitaño en Glastonbury, este santo recibió una llamada de Gwynn ap Nudd, el gobernante de Annwn, una región del Otro Lado. Venció a los poderes paganos de ese lugar y lo aseguró como una fortaleza de la cristiandad. Recientemente fundó el monasterio de Llangollen.

Dewi: Dewi (en inglés, David) nació en Henfynew (en Sugalles), en el seno de una familia muy religiosa. Hace años, peregrinó a Tierra Santa y volvió con reliquias sagradas, incluyendo el altar que Cristo usó en la Última Cena y un pedazo de la Vera Cruz. Pero lo más importante es que trajo el deseo de establecer en su tierra natal la tradición monástica de los ermitaños del desierto.

Instituyó un riguroso sistema monástico basado en la Orden de los Monjes Negros, sin preocuparse del hecho de que un régimen aceptable en un clima desértico es muy difícil de seguir en la húmeda y fría Gales. Fue llamado «el Aguador» porque prohibió todas las bebidas alcohólicas en su orden. Dicha orden ha atraído a muchos seguidores y se ha expandido desde su pequeño rincón de Gales hasta Irlanda, Cumbria, Cornualles y Bretaña. Es un cristiano romano y cuando Dubricus muera, se convertirá en el Arzobispo de Britania.

Dubricus: Dubricus es el Arzobispo de Britania en el momento en el que comienza el juego y lo será durante muchos años más. Ungió al Rey Uther y ungirá también a Arturo. Vive en Carlion.

Gildas: Este predicador de fuego y azufre, también llamado Sapiens («el Sabio»), realiza fieros alegatos en los que condena a sus parroquianos cristianos, diciendo que las invasiones de los sajones son el castigo por sus pecaminosos actos. Gildas fue estudiante de Illtud (ver a continuación) y viajó sobre todo por Cambria durante su juventud y madurez. Debido a una lucha familiar, en la que Arturo mató al hermano de Gildas (un hombre traidor y deshonesto), Gildas es enemigo del Rey Arturo. Sin embargo, se dice que negoció la liberación de Ginebra en una de las historias de su secuestro. Más adelante, Gildas viajó a Bretaña, donde se asentó en la Isla de Rhun en la Bahía de Morbihan.

Illtud: Fue uno de los monjes más influyentes de su era y el maestro de San Gildas, de Sansón, de Pablo Aurelión y de muchos religiosos nobles de su época. Era un caballero del distrito de Brecknock (en los Montes Cárbricos meridionales) que ingresó en la Iglesia después de que muchos de sus amigos murieran debido a un accidente de caza. Fundó Llanilltud Fawr (ahora conocido como Llanwit Major en Glamorgan). A pesar de la opresión de los nobles, su comunidad ha prosperado de tal modo que en una ocasión pudo enviar barcos llenos de grano a Bretaña durante una hambruna.

Sansón: Este santo romano nació en Cambria y se dedicó a la Iglesia desde temprana edad. San Illtud le entrenó. Sansón

PALABROTAS

Los caballeros maldicen con regularidad para acentuar su ardor o para enfatizar su fervor, pero por lo general lo hacen de un modo sutil, para no ofender los sensibles oídos de la corte. Sin embargo, como la mayoría de las personas, muchos caballeros maldicen incluso cuando no es necesario.

A veces es complicado para nosotros, gente moderna sin imaginación, darnos cuenta de que los caballeros estaban, de hecho, diciendo palabrotas. El método favorito no era, como en el actual mundo occidental de habla inglesa, referirse a alguna parte del cuerpo o a un acto carnal, sino insultar a algo sagrado, de acuerdo a la moda francesa.

Las palabrotas sacrílegas están prohibidas por el segundo mandamiento: «No usarás el nombre de Dios en vano». Por eso, los caballeros solían maldecir a cosas cercanas a Dios o a algún otro asunto sagrado, pero en realidad no usaban Su nombre, con lo que cumplían con la letra de la ley.

Las palabrotas más populares eran los siguientes:

- + «Por los Clavos de Cristo» («Gadzooks» o «'Zooks» del inglés «God's hooks»): Una referencia literal a los clavos con los que se clavó a Cristo en la cruz.
- + «Por los Dientes de Dios» («God's Teeth»): La palabrota favorita del Rey Juan de Inglaterra. Otras palabrotas que se recuerdan van por ese camino, como «por la Cabeza de Dios», «por la Muerte de Dios» y «por la Santa Faz de Lucca».
- + «Por la Sangre de Dios» («S'Blood» o «Bloody» del inglés «God's Blood»): Una referencia a la parte más valiosa del Cuerpo de Cristo. Esta expresión en particular está muy cerca de ser una blasfemia y por lo general se evita su uso. Otra palabrota popular muy similar a esta (e igual de ofensiva) es «Zounds», derivado de «por las Heridas de Dios» («God's Wounds»).

También era popular entre los caballeros maldecir por algún santo, como si invocar su nombre fuera a hacer que su atención se dirigiera hacia el caballero. Había una serie de santos populares en la época del Rey Arturo:

- + San Miguel, el Arcángel de la Batalla.
- + San Jorge, el Matadragones.
- + San Teodoro, llamado «el Recluta».
- + San Demetrio, «el Procónsul».
- + San Procopio, «el Oficial».
- + San Mercurio, un soldado y mártir escita.
- + San Mauricio, líder de la Legión de Tebas, que se amotinó para no participar en sacrificios paganos.

llevó inicialmente a cabo sus actividades en la Isla de Caldey (Ynys Byr, Pembrokeshire), donde fundó un monasterio. Viajó a Irlanda poco después, lugar donde obtuvo un carro que utilizó para viajar. Después abandonó su comunidad con un puñado de seguidores y viajó por Cornualles convirtiendo a los paganos y fundando iglesias. Más tarde navegó hasta Bretaña, donde fundó varios monasterios, el más importante de todos en Dol. Visitó las Islas del Canal, las Islas Sorlingas y Francia, cuyo rey le nombró Obispo de Dol, donde ahora lleva a cabo sus actividades.

VASALLOS DE LA IGLESIA

La Iglesia posee muchas tierras en Britania. Un caballero jugador puede incluso ser un vasallo o un caballero mantenido de un abad o del obispo más cercano. ¿Qué significa esto en términos de juego y a la hora de crear un personaje? Muy poco.

El hecho de que un miembro de la Iglesia sea el señor de la tierra no cambia ninguna de las obligaciones normales de un caballero vasallo. De hecho, el obispo o abad actuará en todos los sentidos como si fuera un conde, porque esa es exactamente la función que está realizando.

Incluso durante la Edad Media, el único efecto real del vasallaje a la Iglesia era que ciertos crímenes tenían más posibilidades de ser juzgados por un tribunal eclesiástico antes que por la corte de un señor o alguacil. En estos casos, la sentencia solía ser la misma: la corte solía fallar a favor de aquello que más beneficiara a la Iglesia. No era raro que la propia Iglesia terminara tomando el control de unas tierras en disputa, por ejemplo...

PAGANISMO

El paganismo es la religión nativa de Britania. En los tiempos de Arturo, muchos de los reinos fuera de Logres no se han convertido aún al cristianismo. Incluso dentro de Logres, muchos individuos no han abandonado sus creencias ancestrales. Estas gentes reciben el nombre de paganos y su religión es el paganismo.

Existen varias prácticas paganas en estas regiones pero aquí nos concentraremos en la britana, que algunos caballeros de Salisbury todavía pueden seguir si sus jugadores lo desean. En el juego, el conflicto potencial causado por estas religiones se ignora en beneficio de la Alta Aventura, en lugar de enfatizar los viles prejuicios.

El paganismo es importante en el juego porque los bosques y cañadas salvajes, las montañas y las costas, están habitadas por las Hadas, seres místicos descendientes y adoradores de los antiguos dioses. Más adelante durante la campaña, sus poderes e influencia se derraman sobre la tierra con el Encantamiento de Britania. Además, muchos de los magos humanos de Britania son paganos.

CREENCIAS

Cuando se examina de cerca el «paganismo», como muchas creencias o ideologías, se revela que está formado por un gran número de diferentes prácticas antiguas y actitudes, y no por un sistema religioso monolítico y homogéneo. Sin embargo, por lo que respecta a este juego, las múltiples

formas del paganismo se tratarán como si fueran un todo relativamente unificado.

El paganismo se caracteriza por una serie de creencias y actitudes que lo diferencian del cristianismo. El más evidente es la adoración de muchas entidades inmortales y en ocasiones divinas, llamadas dioses, diosas y espíritus. Estas entidades viven en la tierra, el cielo, el sol, la luna y otras partes del mundo, y también en el Otro Lado (también llamado el Reino Espiritual, el Reino de las Hadas y otros muchos títulos). Estos seres imbuyen el mundo de fuerza vital y consciencia. Al vivir en armonía con estas fuerzas naturales, las personas pueden vivir vidas más felices, sanas y seguras. El paganismo cree en una vida después de la muerte, en el Otro Lado, aunque los druidas también enseñan que las almas se reencarnan de nuevo en nuestro mundo.

El paganismo se basa en la tradición oral y evita la palabra escrita. Esto nace de un sistema de creencias que reverencia la experiencia empírica por encima de la educación formal. Los paganos no buscan convertir a otros a su fe. Tampoco se adhieren a una jerarquía estricta de liderazgo o a una autoridad central. Una creencia importante es el reconocimiento de las limitaciones humanas, especialmente cuando se trata de conocer la «Verdad». La verdad, para los paganos, tiene muchas formas y todas merecen respeto dentro de su esfera limitada.

El paganismo es una religión de la naturaleza. Las ceremonias tienen lugar al aire libre, en círculos megalíticos o en antiguos encinares. Las ceremonias estacionales son similares en diferentes lugares del país, aunque es probable que invoquen a deidades con nombres distintos. En cada lugar los patrones son los mismos, pero los detalles cambian.

El paganismo es ecléctico y reconoce a muchos dioses y diosas, incluso a algunos procedentes de fuera de Britania. El paganismo britano incluye a deidades nativas como Don y Beli; a dioses romanos como Minerva Sulis y Dionisio; y al misticismo del Lejano Oriente como el de Mitra, Isis y Cibele. Los paganos en **Pendragón** pueden contentarse con la creencia de que sus antiguas tradiciones terminarán absorbiendo incluso a la última religión importada desde Roma: el cristianismo.

HISTORIA

Hace mucho tiempo, solo las razas del Reino de las Hadas, una extraña raza de seres inmortales que descendían de los Antiguos Poderes, vivían en Britania. Marcaron los lugares de poder de la tierra y vivieron en túmulos enormes y elaborados. Leían la sabiduría del universo en las estrellas. Aprendieron la sabiduría de la tierra y anotaron su conocimiento sagrado en el paisaje usando grandes piedras, que incluso hoy marcan la localización de sus lugares sagrados.

Las hadas eran en sí mismas parte de los Antiguos Poderes (los antiguos espíritus de poder) a los que se referían colectivamente como «el Dragón». Sin embargo, también eran parte de la propia tierra y no establecían diferencias entre el Mundo y el Otro Lado, no favorecían ni a la luz ni a la oscuridad, ni separaban el transcurrir de un año en partes diferenciadas.

Después llegaron gentes a esta tierra que habían nacido en ella pero que no formaban parte de ella. Los primeros humanos de Britania fueron los pictos, que se llamaban a sí mismos hijos de Alba, la Diosa más antigua, y le dieron al país el nombre de Albión en honor a ella. Al principio los pictos vivieron en armonía con las Hadas, pero incluso ellos eran humanos y, a pesar de su salvajismo, no podían soportar el conocimiento inhumano del Dragón. Su dios más poderoso, cuyo nombre nunca se pronuncia, acabó con el Dragón usando el poder de las palabras. La deidad de los pictos les dio entonces nombre a todas las cosas, para obtener poder sobre ellas y asignó a distintos seres para que encarnaran los poderes de la Naturaleza.

La magia picta requiere que un fiel establezca un pacto personal con uno de los Poderes y que ambos se ayuden mutuamente. A estas personas se les llama «magos de los brezales», porque su magia aún se practica en los brezales salvajes (*heath* en inglés, de ahí que se utilice *heathen* para referirse a lo pagano), donde los pictos y otros pueblos incivilizados aún adoran a sus dioses. El paganismo picto no se detalla en este libro, pero se explicará en próximos suplementos de **Pendragón**.

Cuando el Dragón fue asesinado, las estrellas se movieron y el mundo se separó en nuestro mundo y en el Otro Lado. Las Hadas comenzaron a marcharse. La mayoría se fueron al Otro Lado, donde aún habitan. Unas se fueron con horror, otras huyeron de miedo. La repugnancia hizo que se fueran otras y otras fueron expulsadas. Algunas aún no se han marchado y han creado sus hogares debajo de los túmulos y los círculos de piedra o en los yermos donde los humanos no se aventuran.

Los pictos heredaron la responsabilidad de muchos ritos feéricos. Los magos pictos invocan los poderes de las Hadas, pero usan los nombres pictos de las partes del Dragón. El primer nombre es siempre Anna, «la Diosa», que es abundante y cruel, tanto Fuente de Vida como Guardiana de la Muerte. Anna es esposa, madre e hija de Cernunos, el cazador astado, que es el Primer Dios. Los pictos realizan importantes rituales por estos dioses, que ayudan a mantener al mundo con vida. Practican la danza espiral del laberinto para despertar al Dios Dormido, Arktos el Oso de las Siete Estrellas. Fueron los primeros en dividir el año en cuatro partes, cada una con su propio fuego sagrado.

La religión de los pictos es (al menos para los estándares «civilizados» de los cristianos) amoral e impersonal. No tiene auténticos dioses, sino únicamente fuerzas naturales con nombres. No reconoce la existencia del bien ni del mal, solo los incesantes movimientos cíclicos de la naturaleza y la moralidad del interés propio de la supervivencia personal y familiar. Se somete a las fuerzas de la naturaleza y no reconoce una moralidad humana separada. Integra a sus adoradores en los ritmos del mundo material para que puedan prosperar con la naturaleza más que luchar contra ella.

El mago principal del paganismo es un chamán que ha penetrado de forma personal en el mundo invisible, ha aprendido los nombres secretos y ha regresado para utilizar sus poderes en beneficio de otros. Las ceremonias a menudo necesitan que la familia entera participe, ayudando al chamán

con su magia. La magia típica incluye curar una enfermedad, sanar una herida, calmar los vientos, crear un fuego, atraer un animal o bendecir la fertilidad de una mujer o bestia.

Los ancestros de los britanos llegaron a esta tierra con Brutus, un hombre descendiente de una gran estirpe y con mucho poder. Eran troyanos, descendientes de una gran raza destruida por los viles griegos. Los historiadores y los sabios sitúan la fecha de la Guerra de Troya alrededor del 1200 a. C., por lo que Brutus tuvo que llegar poco tiempo después. La tierra se llamó «Tierra de Brutus» («Brutusland») por él y después se convirtió en Britishland y más adelante, en Britania.

Brutus y su pueblo trajeron la civilización a las tierras salvajes. Sabían cómo arar la tierra para plantar grano, por lo que se asentaron en primer lugar en los valles más fértiles. Vivían en grandes comunidades, no en clanes dispersos y construyeron grupos de casas. También tenían caballos y carros para transportar a sus líderes.

Brutus también trajo a sus propias deidades, sacerdotes y nuevos modos de interactuar con los espíritus de la tierra, que los romanos llamaban dioses. Cada deidad tenía poderes específicos que podían otorgar a sus sacerdotes. Esta forma de adoración es el paganismo de hoy en día. La adoración pagana de los dioses se realiza en público, ante grandes grupos de personas, y para satisfacer las necesidades de los dioses.

El sacerdocio ha estado siempre con los britanos. Cualquiera puede convertirse en sacerdote o sacerdotisa de una deidad que le escoge, el mortal no tiene elección en este asunto. Incluso la realeza debe obedecer cuando los dioses les llaman. Por ejemplo, la Reina Boudica presidió en persona los sacrificios que se realizaron por su victoria contra los romanos en el año 60 d. C.

Estos sacerdotes utilizaron su profunda sabiduría para estudiar el antiguo saber de los pictos. Comenzaron a realizar sus ceremonias en los antiguos lugares sagrados e invocaron a sus dioses para que les ayudaran a llevarlas a cabo. Los primeros dioses a los que invocaron fueron a los Dos Hermanos, Bran y Beli. Después llamaron a las Tres Diosas, luego a los Tres Dioses Guerreros y a las Tres Diosas Guerreras, y a partir de allí al resto de deidades, como el dios del arado, la diosa de los caballos o la diosa de los ríos.

Los dioses de los sacerdotes probaron que eran más fuertes que los espíritus de los pictos, pero los poderes antiguos no fueron destruidos ni expulsados. En lugar de eso, fueron absorbidos por los nuevos hombres sagrados recién llegados. Los britanos integraron la magia pagana de los pictos en sus propios secretos ocultos y revelaciones. De esta fusión nació la práctica del druidismo.

El secreto de los druidas consistía en experimentar el Otro Lado, descubrir su significado y enseñárselo a aquellos que lo solicitaran. Redescubrieron el lenguaje cósmico de los cielos y encontraron una unidad entre creencia, adoración, filosofía y misticismo. Se dice que los druidas estaban tan versados en la filosofía que incluso el famoso sabio griego Pitágoras reconocía su sapiencia.

La filosofía druídica se preocupa de mantener un equilibrio entre el mundo material y el Otro Lado. Reconoce una dualidad de las formas, manifestada en masculino/femenino, tierra/cielo, verano/invierno, día/noche y luz/oscuridad. También reconoce la existencia de varios ciclos, algunos regulares y temporales, y otros míticos y con voluntad propia. Al interactuar con estos ciclos, un individuo puede experimentar y aprender de su dios o diosa. Todos los dioses manifiestan una ambivalencia que les permite actuar de igual modo en los mundos de la luz y la oscuridad, de la vida y la muerte o del mito y el materialismo. El objetivo es ejercitar los poderes que sean mejores para el bien común. Las enseñanzas de los druidas trazaban los planes y guiaban a las personas hacia el bien común.

El paganismo, al contrario que la religión pagana de los pictos, no es amoral. Los dioses paganos actúan con el propósito específico de ayudar a la tribu, por lo que enseñan la diferencia entre lo correcto y lo incorrecto. Los paganos reconocen la existencia del bien y el mal, al contrario que los pictos. El bienestar de las personas es preeminente y las obras espirituales se realizan por el bien de la gente. De este modo, si la tribu hace algo «malo», lo hace únicamente porque de este modo podrá lograr un bien más adelante.

Los druidas, al reconocer que algunas de las antiguas prácticas de las que derivaba su religión eran «malas», prohibieron ciertos ritos y tradiciones pictas. Los sacrificios humanos y la caza de cabezas eran especialmente odiosos, y ambas prácticas fueron prohibidas, como quedó claro en las leyes de Dunvallo Molmutius, el gran legislador de la Antigüedad.

Bajo los druidas se aceptaba la brujería. Los brujos eran personas que conservaban los antiguos ritos pictos, pero sin realizar sacrificios humanos o caza de cabezas. Los brujos eran personas corrientes que recordaban los Viejos Caminos y que practicaban lo que podían recordar o descubrir, ayudados o entorpecidos tanto por sacerdotes como por druidas.

La conquista romana acalló a los druidas. El imperio tenía a cualquier organización que pudiera rivalizar con ellos y los romanos preferían exterminar aquello que temían. En el año 61 d. C., la isla sagrada de Mon fue invadida, sus pozos destruidos y sus guardianes asesinados. La práctica del druidismo fue declarada ilegal, aunque se permitió la adoración pública de los dioses nativos por parte de reyes-sacerdotes. El conocimiento druídico se escondió o se perdió. Solo los bardos continuaron realizando sus antiguas tareas, ofreciendo vías medio olvidadas hacia los antiguos secretos. La gente común, sin embargo, continuó con sus viejas costumbres a pesar de la conquista romana. Los mitos permanecieron vivos y, como el antiguo dios romano Cronos, durmieron, aguardando.

Cuando el poder romano comenzó a declinar en el 400 d. C., los dioses volvieron. Los viejos cultos revivieron. Los señores de la guerra del norte, que nunca habían sido conquistados por Roma o por la cristiandad, se desplazaron hacia el sur y se convirtieron en reyes. Los nombres de los antiguos dioses de nuevo se pronunciaban en bosques y templos. Los bardos volvieron a ahondar en los Viejos Caminos. Los espíritus respondieron.

Algunos individuos adquirieron conocimiento y sabiduría, redescubriendo secretos druídicos a partir de las costumbres nativas del Reino de las Hadas. Un líder entre estas personas era Blaise de Northumbria, un hombre sabio muy versado tanto en libros como en la naturaleza, que enseñó sus secretos a muchos jóvenes con talento como Merlín y Viviane. Al fin, de entre los druidas de su tiempo surgió el auténtico Archidruida, Merlín el Mago y Profeta, que dominó las artes arcanas y luchó contra el mundo para dar forma al futuro.

LUGARES DE INTERÉS PAGANOS

AQUA SULIS

Bath, en el Logres suroccidental

En este lugar surgen de la tierra antiguos manantiales curativos, sagrados para la sabia diosa Sulis. Un antiguo rey-sacerdote pagano, llamado Bladud, se curó de su lepra aquí y fundó el templo que hay en sus inmediaciones. Desde entonces en este lugar siempre ha habido encendido un fuego sagrado.

El Rey Bladud prefirió este lugar antes que cualquier otro para estudiar su magia, que finalmente le permitió volar. Murió en Trinovantium cuando su magia voladora falló y cayó al suelo. Más tarde, los romanos asociaron a la deidad nativa de este lugar con su propia diosa Minerva.

CABALLO BLANCO

Salisbury

Esta figura de colina gigante está recortada en una llanura, mostrando la tiza blanca que se encuentra bajo la hierba. Es el lugar en el que Epona, la Gran Reina, se tumbó cuando su hijo fue coronado rey por los pictos y las Hadas.

CAIRN DE CLAVA

Reino de los Pictos

Esta serie de tumbas, círculos de piedra y líneas de piedra, localizada cerca de la ciudad moderna de Inverness, marca un lugar de culto importante. Aquí se llevaban a cabo viejos ritos de sacrificios humanos.

GIGANTE DE CERNE ABBAS

Dorset

Esta enorme figura recortada en la hierba revela la tiza que hay por debajo, de forma similar al Caballo Blanco y otras figuras de colina. A veces se le llama «el hombre vulgar», a causa de su prominente falo. Las mujeres que quieren tener hijos duermen sobre la figura, invocando a los poderes de la fertilidad para que las ayuden.

HOMBRE LARGO

Sussex

Otra figura recortada en la tierra, que en este caso muestra la forma de un hombre que sostiene dos largas varas. Los paganos no explicaron su significado o propósito a los sajones cuando huyeron de ellos, así que estos la tratan con un respeto supersticioso y la evitan escrupulosamente.

ISLA DE ÁVALON

Logres occidental, cerca de Cornualles

Entre los pantanos se alza un grupo de colinas que reciben el nombre de la Isla de Ávalon o Isla de las Manzanas. Es la

base central de las Damas del Lago y su magia la mantiene oculta de los no iniciados e indeseables. Dentro de sus confines hay un pozo sagrado y un laberinto que puede llevar a las personas al Otro Lado.

LYDNY

Escavalon

En este lugar existe un rico templo posromano dedicado a Nodens, que se mantiene gracias a las donaciones privadas de las personas que han sido sanadas por sus baños curativos.

MAES HOWE, BRODGAR Y STENNESS

Islas Orkney

Aquí se encuentra un enorme complejo de antiguas tumbas de piedra, anillos y líneas. Maes Howe es un poderoso centro ritual. Brodgar es un gran anillo de piedra, llamado el Templo del Sol. Stennes, un anillo más pequeño, recibe el nombre de Templo de la Luna. Un tercer anillo menor, destruido en tiempos modernos pero que aún existe en la era de **Pendragón**, es conocido como el Templo de las Estrellas.

POMITAIN

En el Mar Irlandés

Sus habitantes la llaman la Isla de Mannanan (y más adelante, la Isla de Mann), y es un lugar sagrado para el dios con ese nombre.

STONEHENGE

Logres, en la Llanura de Salisbury

Este es el más conocido de los cientos de círculos de piedra de Britania. También se conoce como el Baile de los Gigantes y en este lugar tuvo lugar la famosa traición sajona llamada la Noche de los Cuchillos Largos. Merlín el Mago restauró este lugar con potentes piedras traídas desde la lejana Irlanda.

El primer Pendragón, Aurelio Ambrosio, está enterrado aquí.

TOMNAHURICH

Tierra de los Pictos

Localizada entre el Lago Ness y el mar, cerca de la moderna Inverness, esta gran colina arbolada es el principal lugar donde se reunía antaño la corte septentrional del Reino de las Hadas y aún conserva mucho poder mágico. Es también el lugar donde los antiguos reyes pictos eran coronados y enterrados.

DIOSES

Las deidades paganas no encajan dentro de las listas y categorías exactas tan amadas por los estudiosos. Cada parte diferente de Britania prefiere a sus propias deidades. Sus mitologías, funciones y aspectos pueden ser similares, pero a menudo reciben distintos nombres, incluso de un pueblo a su vecino. Además, cuando se investigaron las antiguas arboledas en busca de espíritus vivos, los dioses supervivientes fueron bienvenidos y se mezclaron aún más.

Esta lista se ha reconstruido a partir de muchos fragmentos y algunas partes son especulativas. Aquí se dan las interpretaciones válidas durante la era de los Pendragón.

BELI LUGH

Belenos, Lug, Llud, Nudd, Llyr

Es el dios más antiguo del fuego, el sol y los cielos, que aún gobierna sobre un mundo feérico llamado la Tierra de la Juventud. A menudo se le llama el Resplandeciente y es el dios que intercede ante los otros dioses y espíritus a favor de los vivos. Gobierna la tribu de los Dioses de la Luz y es el furioso rey mágico que blande el trueno y el relámpago. Es muy adorado como un dios de la vida y de la muerte.

BRAN

Pwyll, Urbgen

Es el Señor del Inframundo, que guarda todas las riquezas, el ancestro de los animales y el poder de la Vida cuando está ausente del mundo de los humanos. Gobierna la Tierra de los Muertos bajo el Mar Occidental. A veces se le llama el Señor del Alimento. Es muy adorado como un dios de la vida y de la muerte.

MATH

Esus

Math el Antiguo es «el Señor Supremo», guardián de la noche estrellada que comunica sus secretos a los astrónomos y los pastores. Es la Fuente de la Sabiduría y gran parte del conocimiento druidico procede de él. Su joven asistente, Gwydion el Druida de los Dioses, le acompaña frecuentemente.

DON

Modron, Anna, Brigid, Arianrhod, Rhiannon, Epona, Gaia

Esta Primera Diosa tiene muchos aspectos y se la conoce rápidamente como Madre (Modron o Anna), Fuego y Poesía (Brigid), Luna (Arianrhod), Caballos (Epona), Soberanía (Rhiannon) y Tierra (Don o Gaia). Es la esposa de muchos y madre del resto.

CERRIDWEN

Morgaine

La Diosa Oscura posee el caldero mágico de la inspiración, la vida y el renacimiento. Gobierna bajo la tierra y en sus oscuras aguas y sobre sus costas puede encontrarse con un joven héroe para ponerle a prueba; si tiene éxito, puede regalarle un caballo mágico.

BLODEUWEDD

Creudylad

La Doncella, o Joven Diosa de la Primavera, es la que trae la nueva vida al mundo. Es la diosa de las flores y a menudo simplemente recibe el nombre de Esposa o Novia. Lleva la luz de la vida en su interior, pero en ocasiones es una tentadora traicionera.

LLEW

Owain, Angeus, Pryderi, Gwythur, Mabon

Este es el Dios Que Regresa, el guerrero luminoso que resucita desde la oscuridad, rescata a la diosa de las flores y hace que comience la estación de la Abundancia. A veces se le llama el Héroe Durmiente. En ocasiones se le asocia con un león.

GWYNN

Gronw Pebyr, Meligraunce

Este es el Dios Oscuro que aterroriza a los hombres, rapta a la Diosa, hechiza al Dios de la Luz y trae las frías penurias del invierno al mundo. Es el Cazador Salvaje cuyos sabuesos pueden oírse en las tierras salvajes.

MANNANAN

Manawyddin

Este dios gobierna el Mar Irlandés y la tierra mágica que hay bajo sus aguas. La Isla de Mann es especialmente sangrada para él y es también donde viven los gatos sin cola de Manx.

RANGOS Y TÍTULOS

No existe una única jerarquía que gobierne sobre los practicantes paganos. Las relaciones entre los miembros de diferentes tradiciones paganas dependen del reconocimiento mutuo y del respeto hacia el talento y el poder de cada uno. La organización druídica es la más estandarizada, por lo que las demás se describen en comparación con ella.

RANGOS DRUÍDICOS

Archidruida: El mago superior y más poderoso del país recibe el nombre de Archidruida (o en ocasiones, Druida Jefe). Al contrario que el resto de druidas, al Archidruida no lo examina un superior que después le asigna a su puesto. En lugar de ello, se tiene que probar a sí mismo a través del conocimiento y la experiencia, ante poderes más grandes e invisibles. Debe comprender los poderes más profundos del mundo y su magia. El entrenamiento druídico prepara a una persona para esta experiencia. Merlín el Mago es el Archidruida antes de la época de Arturo y durante parte de su reinado. Después, Taliesin el Poeta se convierte en Archidruida.

Bardo: Los bardos solían ser el rango inferior de los druidas, pero existen muchos bardos que no tienen la ambición de progresar más. Para ser un bardo se tiene que dominar la tradición oral de la narración de historias, la poesía, la genealogía y el conocimiento de la ley. Los auténticos bardos saben recitar un poema mágico llamado *sátira*, que es tan poderoso que puede desfigurar la apariencia, reputación y salud de un rey si este no cumple con sus obligaciones.

Druida: No todos los magos son druidas. Para convertirse en druida, un hombre debe pasar un tiempo entrenando como bardo y después como profeta, para prepararse para las pruebas que determinarán si es un practicante de la magia capaz de realizar los rituales, conjuros y otras actividades religiosas necesarias para una comunidad. Solo los varones pueden ser druidas, aunque las mujeres también pueden recibir instrucción druídica. Las mujeres generalmente se convierten en brujas o en encantadoras (no necesitan convertirse en druidas porque, como Portadoras de la Vida, ya están iniciadas en los más grandes secretos).

Profeta: Un profeta es un aprendiz de druida que se ha probado ya como maestro de las canciones bárdicas y de la tradición oral, y que ahora está estudiando las artes esotéricas de la astronomía, la astrología, la adivinación, la filosofía y el ritual. En rango, los profetas están por encima de los bardos.

OTROS CARGOS RELIGIOSOS

Sacerdote o sacerdotisa: Cualquiera que posea una habilidad mágica puede convertirse en sacerdote o sacerdotisa si recibe un entrenamiento adecuado. Generalmente este entrenamiento lo imparte una organización ya existente que posee una relación tradicional establecida con una deidad y que a menudo está unida a un lugar sagrado concreto. De este modo, casi siempre los sacerdotes y sacerdotisas lo son de una deidad específica.

Las funciones del sacerdocio son principalmente ceremoniales y se ocupan específicamente de las festividades estacionales que son supervisadas por los sacerdotes y las sacerdotisas. La curación y la protección mágica son poderes y actividades habituales. Estas personas pueden realizar magia, pero carecen de la profundidad de conocimiento necesario para convertirse en druidas y de una experiencia amplia como para hacer nada fuera de los dominios de su deidad. Algunos, sin embargo, son más poderosos que los profetas.

El sacerdocio más conocido es el de las Damas del Lago. Las sacerdotisas a menudo reciben el nombre de «encantadoras».

Bruja: El conocimiento mágico nativo de Britania, orientado a la tierra, es ampliamente practicado y se organiza de forma local gracias a hombres y mujeres llamados brujos y brujas o *wicca* («sabios»). Se especializan en diversas formas de magia popular, especialmente en la curación de heridas y enfermedades. Una bruja puede conocer muchos otros hechizos (o afirmar que los conoce). También lideran a sus comunidades en los rituales estacionales.

Las brujas no reconocen a ninguna autoridad exterior a sus comunidades, pero respetan a cualquiera que sea diestro en las artes mágicas. Las brujas y brujos a veces reciben el nombre de «encantadoras» o «encantadores».

Magia

En el mundo de **Pendragón** todos saben que la magia existe y las personas buenas y sabias la temen. Para los caballeros, la magia es algo desconocido en todos los sentidos. Sus efectos se conocen a través de las historias y los rumores, pero solo los magos o brujas saben cómo se realiza. La magia de Britania es extremadamente potente, en parte gracias a su misterio. La magia es peligrosa porque es algo oculto y sutil: tu personaje sabe que es más posible que la magia le vuelva loco o le haga envejecer un siglo en un día que lo incinere con un rayo.

El destino y la suerte, no solo los conjuros, son componentes importantes de la magia. Además, las leyes fundamentales de la sociedad, como la lealtad y la hospitalidad, están protegidas por los decretos del destino y por lo tanto entran dentro del dominio de la magia. La gente acepta el mundo mágico como una parte normal de una gran realidad incognoscible y los sabios aprenden a vivir bajo sus reglas, pero sin tratar de manipularlas.

La magia en este juego tiene el objetivo de ayudar a la interpretación, no a promover una violencia de dibujos

EL ENCANTAMIENTO DE BRITANIA

Los efectos mágicos permanentes son más comunes que los magos. En la literatura encontramos espadas más poderosas que las normales, rocas que no se pueden mover o que solo pueden mover una persona, estatuas de latón parlantes, mujeres flotando en agua hirviendo sin sufrir daño y castillos que giran sobre sí mismos o se desplazan de un lugar a otro. Todo ello son fuentes de asombro, maravilla y miedo para la gente normal.

Estos efectos y estrategias son parte de la geografía de la Britania Encantada, que se hará más y más común a medida que avance el reinado de Arturo (es decir, en futuros suplementos para el juego de **Pendragón**).

Las causas de este «Encantamiento» no están claras. Pueden comenzar (i) cuando Balin, el Caballero de las Dos Espadas, hiere al buen Rey Pellam; o (ii) como un castigo divino por los pecados cometidos por el Rey Arturo; o (iii) simplemente porque el Rey Arturo es el Rey de la Aventura.

animados. La magia de **Pendragón** imita los efectos mágicos que se pueden encontrar en la literatura artúrica, en lugar de buscar explosiones de tebeo. Pero aún sin ráfagas de fuego infernal y rayos de energía arcana, la magia es un factor de gran misterio, incertidumbre y peligro.

Los hombres no serán capaces de explicar cómo Merlín hizo que un ejército recorriera 165 millas en unos pocos días, incluso aunque recuerden haber formado parte de dicho ejército. Del mismo modo, mucha gente sabe que algunos druidas saben cambiar de forma, que hay damas mágicas que viven bajo lagos encantados y que existe un mundo invisible con su propia población de seres espantosos. Han oído hablar, e incluso pueden haber contemplado, objetos mágicos como la espada Excalibur o el Santo Grial. Pero ningún hombre honorable espera comprender estas cosas y, de hecho, tienden a desconfiar inmensamente de la magia.

Los magos, igual que la magia, no son de fiar. Todo el mundo tiene sus propias razones, aunque estas varían en función del punto de vista de cada persona. Algunos desconfían de ellos porque pueden alterar la realidad, porque pueden hablar con los muertos o porque pueden saber qué tiempo va a hacer y cambiarlo si no es de su agrado. A otras personas no les gustan los magos porque piensan que todos los poderes ocultos proceden de Satán. A la mayoría no les gustan simplemente porque son extraños. Los magos, por su propia naturaleza, tienen acceso a lo desconocido y no se puede confiar en aquello que no se conoce.

TIPOS DE MAGIA

Se reconoce la existencia de distintos tipos de magia. En general, estos tipos son la magia druídica, los milagros cristianos, la vieja magia nativa de los pictos y la magia de batalla de los sajones.

Los tipos principales son la magia cristiana y druídica (pagana). La diferencia principal entre la magia cristiana y la pagana es que esta última es inmediata y demostrativa, mientras que la magia cristiana es sutil y asertiva. Las maldiciones, las bendiciones y la curación son comunes en ambos tipos de magia. Los dos reconocen la existencia de espíritus que pueden ser invocados, expulsados o exorcizados. Ambas, sin embargo, se siguen temiendo y evitando.

La magia druídica pagana deriva de la maestría del poder de la *ilusión*, que es la habilidad de crear una realidad temporal. A veces esta magia temporal puede tener efectos permanentes o de larga duración. Una fuente que haya sido bendecida puede permanecer así durante generaciones. Una poción curativa puede curar una herida y hacer que permanezca curada.

El conocimiento y la sabiduría son dos de las aplicaciones más conocidas de la magia cristiana. La curación mágica se realiza imponiendo las manos y canalizando el poder de Dios, en lugar de utilizar componentes físicos.

La antigua magia pagana picta es una magia que forma parte integral de la tierra y que precede a la existencia de la humanidad. Se puede sentir en las rocas, en la tierra y en las mareas, y en los atisbos de las mentes de los viejos dioses que se pueden intuir en noches impías e iluminadas por la luz de la luna. Es el poder de los bosques, de los páramos y del río siempre cambiante que existe con o sin la humanidad.

La magia sajona hace que sus usuarios se vuelvan locos en la batalla. Emana de la bendición de Wotan, el dios sajón de la guerra. Los practicantes de esta magia pueden grabar runas místicas en huesos, madera o piedra para lanzar sus poderes sobrenaturales contra sus enemigos.

La magia demoníaca, la más difícil y por tanto menos común, utiliza poderes que se obtienen al realizar pactos con las fuerzas malignas de Satán, el príncipe del mal de los cristianos.

La distribución de estos diferentes tipos de magia es distinta dependiendo de cada nacionalidad. No todo el mundo conoce las diferencias existentes entre estas fuerzas. Por ejemplo, entre los cristianos del siglo VI, la creencia en Satán no era universal. Algunas o todas estas fuerzas, a ojos de ciertos grupos o individuos, podían ser totalmente falsas. Parte de la aventura consiste en averiguar qué visión tiene el director de juego sobre la magia en su campaña.

TALENTOS

A continuación se detallan diez habilidades mágicas básicas llamadas «talentos». Algunas de estas habilidades pueden estar disponibles para usuarios de magia de cualquier nacionalidad, a discreción del director de juego. Aunque sin duda existen otros muchos efectos posibles, solo se muestran aquí los efectos más comunes que se describen en la literatura.

Los directores de juego pueden crear cualquier efecto que deseen, incluso si no está en esta lista.

Bendición: Una bendición proporciona un efecto beneficioso o una ventaja a alguien, como por ejemplo aumentar su

capacidad para resistir una enfermedad, para hacer daño a una bestia maligna o para tener hijos. Puede ser algo cuantificable en términos de juego, como «un modificador de +2 a las tiradas de Espada cuando se lucha contra criaturas mágicas» o puede ser simplemente un efecto narrativo que les dé seguridad a los caballeros.

Control del clima: A menudo los magos pueden atraer nubes para que llueva, invocar una tormenta de nieve fuera de estación o traer calor para calentar a los soldados que se están helando en el campo de batalla.

Curación: La magia, en forma de pomadas, vendas o pociones, se puede usar para acelerar los procesos curativos. La naturaleza mortal del combate podría tentar a los directores de juego para que usen esta magia a menudo, *pero se deberían ignorar estas tentaciones*. La curación mágica es muy rara en la literatura y usarla demasiado podría reducir su maravilla y hacer que los jugadores alberguen falsas esperanzas.

Encantamiento: Este tipo de magia hace posible que una persona sienta una emoción (o un exceso de ella). Generalmente esta magia es más fácil y más potente si el objetivo ya siente de algún modo dicha emoción (como por ejemplo, por tener un rasgo dirigido o una pasión), que se provoca o aumenta con una bonificación a la tirada del atributo. La emoción creada también puede ser un sentimiento que no esté recogido como atributo, como por ejemplo causar pena o hilaridad en el objetivo. También es posible simplemente confundir a alguien para que sea lento de pensamiento por unos instantes o para que olvide su propósito inmediato.

Ilusión: La ilusión es la creación de una realidad temporal y es la forma más común de magia artúrica. El mago la puede usar sobre sí mismo o sobre otra persona o cosa. Por ejemplo, puede utilizarse para crear un muro de fuego, para cambiar el color del ganado, para convertir unas hojas en comida o ratones en caballos, o para hacer que un rey parezca otra persona. Puede aumentar mágicamente una protección (proporcionando bonificaciones de reducción de daño por armadura) o hacer que algo sea pesado de una forma sobrenatural. Sin embargo, los efectos duran poco tiempo, normalmente solo una hora como máximo.

Invocación: En ocasiones se puede invocar a algunas criaturas además de a los muertos, como a demonios u otros seres sobrenaturales, hadas o monstruos. Esta magia es peligrosa, ya que casi siempre los seres convocados se sentirán ofendidos por la invocación. Esta magia suele provocar un gran terror en los que la contemplan (quizás creando una pasión de Temor) y a menudo hace que todos los presenten sufran posteriormente una maldición.

Maldición: Una maldición produce un efecto negativo o una desventaja a alguien o algo. Es lo opuesto de una *benedición*. Se denomina maldición a cualquier efecto mágico negativo.

Milagro: Un milagro es un efecto sobrenatural extremadamente poderoso que procede directamente de Dios (o de un dios) y que cambia las condiciones del mundo. Puede ser una curación milagrosa, la huida abrupta de un

enemigo o encontrar un objeto más allá de los límites normales de la probabilidad. Debido a su origen divino, un milagro puede crear cualquier efecto similar al de otros tipos de magia.

Nigromancia: Es posible hablar con los muertos para obtener información de los fallecidos, lo que sucede varias veces en la literatura. Este tipo de magia es tan peligroso que prácticamente siempre tendrá un efecto terrible sobre quienes la practiquen e incluso sobre quienes la vean.

Viaje: Es posible acelerar el movimiento a través de la magia. Se pueden cruzar grandes extensiones de territorio en cortos períodos de tiempo, generalmente sin que los beneficiarios se den cuenta de lo que está sucediendo. Merlín es un gran practicante de este tipo de magia.

LA MAGIA EN EL JUEGO

Las siguientes guías son muy generales dado que la magia no es el objetivo de una partida de **Pendragón**. Sin embargo, estas reglas se expandirán en futuros suplementos. Por ahora, cuando se utilice la magia, el director de juego debería describir sus efectos de forma poco específica, por ejemplo diciendo «el fuego aparece como un círculo alrededor de tu caballero» o hacer declaraciones simples como «has sido bendecido». No hay necesidad de describir exactamente cómo funciona la magia, ni siquiera de decir que se está usando. Deja que los personajes especulen sobre ello. Ya que muchas criaturas feéricas pueden realizar efectos mágicos de forma natural, lo que un caballero considera «magia» es algo perfectamente mundano para ellos.

Para hacer que funcione la magia, el director de juego simplemente debe decir que funciona. No existe ningún modo de que los caballeros se defiendan contra ella. Esto es algo muy poderoso y, por tanto, los directores de juego deben usar la magia de forma esporádica para que no se corrompa la ambientación haciendo que la magia aparezca a cada momento. La magia debería usarse como un efecto especial, no como un instrumento principal de la trama. Usa la magia para crear un determinado ambiente: deja que los palacios feéricos brillen con una cálida luz interna, sirve vinos exóticos y embriagadores procedentes de Catay y marca con piedras resplandecientes caminos a través del bosque.

La magia en ocasiones es una herramienta esencial de la trama para los directores de juego. Un suceso mágico o una maldición pueden ser la base de una aventura. La magia se puede usar para salvar a un villano o a un caballero jugador. Pero la trama *nunca* debería depender de que un mago haga algo mágico o no lo haga; este es un ejemplo de un director de juego trabajando contra sus propias herramientas, lo que siempre ocurre a costa de los jugadores.

Es muy común en la literatura que los usuarios de la magia deban pagar por el uso de sus poderes teniendo que dormir después. De este modo, si un mago ha estado activo durante un tiempo, es posible que esté ausente más tarde por un tiempo aún mayor, mientras se está recuperando.

MAGOS

Algunos individuos persiguen el estudio de la magia por vocación, y otros en busca de un beneficio personal. Pueden considerarse a sí mismos paganos o cristianos, pero los poderes que usan son siempre paganos.

Encantador o encantadora: Este es un término general que designa a alguien que utiliza poderes mágicos. A los sacerdotes, druidas y brujas se les llama de esta forma, especialmente si utilizan el poder de la ilusión. El término «encantador» se refiere específicamente a los miembros de la tradición druídica britana, que es diferente de su contrapartida irlandesa.

Hechicero: Hechicero es un término general usado para designar a alguien que obtiene sus poderes mágicos a través del conocimiento adquirido de los libros, en lugar del conocimiento sagrado de una deidad transmitido a través de generaciones de practicantes. El tipo de libro puede variar mucho: quizá sea un tomo de magia ceremonial sagrada, una exposición de filosofía mística, una disertación alquímica o un libro de vil magia negra.

Nigromante: Los nigromantes obtienen sus poderes mágicos por medio de sus tratos con los muertos. Normalmente invocan espíritus y les hacen preguntas para obtener conocimientos que están ocultos a los mortales. Estos espíritus son generalmente hostiles y pueden dar voluntariamente malas noticias o avisos que los nigromantes (o sus patrones) preferirían no conocer.

MAGOS VIVOS

A continuación se enumeran algunos de los magos y encantadores vivos más conocidos durante el reinado de Uther Pendragón.

Blaise: Este antiguo maestro es una persona solitaria que vive escondida en las tierras salvajes. Ha enseñado a muchos estudiantes, aunque sin duda el más famoso de todos ellos es Merlín.

Brisen: Esta joven que vive en el Castillo de Carbonek se convertirá en «una de las más grandes encantadoras que viven en el mundo». Trabaja para la dinastía de los Reyes del Grial, que se esconden en algún lugar de Listeneisse. No se involucra en los asuntos del mundo, excepto para ayudar a su señor a cumplir las profecías del Grial.

Camille: Esta encantadora sajona vive en el Castillo La Roche y ayuda a los sajones en sus guerras contra los britanos.

Merlín: Merlín es el mayor practicante vivo de magia y también el Archidruida de Britania. Aunque ha envejecido, sigue siendo vigoroso y trabaja por el bien del país. Ayudó a Aurelio Ambrosio, está ayudando a Uther y seguirá ayudando al linaje de los Pendragón en el futuro.

Nineve: Es la actual Alta Sacerdotisa de las Damas del Lago y vive en Ávalon, donde entrena a la hermandad de sacerdotisas y encantadoras que reside allí. A pesar de ello, también viaja por el país con relativa frecuencia y visita las cortes de los nobles cuando es necesario.



Capítulo Ocho:

Riqueza



La riqueza es una de las muchas formas de cuantificar a un caballero. Cada jugador debe escoger cuánto quiere involucrarse en asuntos económicos. Recuerda que es posible ignorar por completo la economía en tu campaña: un caballero vasallo simplemente recibe suficientes ingresos procedentes de sus tierras como para mantener un estilo de vida apropiado para su rango.

La extravagancia, sin embargo, exige prestar más atención a los detalles. Este capítulo examina los aspectos económicos básicos del mundo de juego. Parte de la diversión del juego, para algunos, procede de gastar dinero libre y profusamente. Tu personaje comienza el juego en buenas condiciones y con el tiempo puede llegar a ser increíblemente rico. Y hay muchas cosas en las que gastarse el dinero en el suntuoso mundo de **Pendragón**.

Comprendiendo la riqueza

El valor es importante porque la riqueza se mide como un nivel de vida y de propiedades, no necesariamente como dinero en efectivo. Por ello, los caballeros mantenidos no reciben dinero todas las Navidades. En lugar de eso, su señor se ocupa durante todo el año de que cada caballero tenga el adecuado nivel de manutención. Así, las damas del castillo remiendan las ropas del caballero, que come de la comida común y cuya armadura repara el herrero de su señor. Estos asuntos ni se apuntan ni se interpretan: es simplemente lo normal.

Las monedas básicas que se usan (si se usa algún tipo de moneda) son el penique de plata (o *denario*) y el chelín de plata, más grande, así como la *libra* de oro. Si deseas usar monedas de medio penique o de seis chelines, soberanos, coronas, etc. puedes hacerlo, pero en aras de la simplicidad, en **Pendragón** se usan solo libras, chelines y peniques.

Moneda	Valor
Libra, plural libras (£)	1£ = 20 c. = 240 d.
Chelín, plural chelines (c.)	1c. = 12 d. = 1/20 £
Denario, plural denarios (d.)*	1d. = 1/12 c. = 1/240 £

*También llamado penique, en plural peniques.

Niveles de vida

La medida de la riqueza diaria es aquello que la gente puede ver y de lo que puede hablar. La gente rica come mejor, se viste con ropas más lujosas y tiene mejores casas. Los caballeros, como miembros del estamento noble, visten buenas ropas y comen bien, ya sea en la mesa de su señor o en su propio señorío. Un caballero vasallo (esto es, el típico caballero jugador) tiene un nivel de vida normal para un caballero (gasta entre 6 £ y 8 £ al año), como se muestra a continuación en «Nivel de manutención».

Es interesante y útil comparar los niveles de vida de los caballeros con los de una familia típica de campesinos formada por dos adultos y tres hijos: el campesino vive en un mundo auto-suficiente donde el dinero es desconocido y la familia fabrica,

cultiva o intercambia todo aquello que necesita. Sin embargo, en valor monetario, los gastos e ingresos anuales para toda la familia equivalen más o menos a 1 £ al año.

NIVEL DE MANUTENCIÓN

La situación económica (o «nivel») de un caballero se mide con los ingresos anuales que se le asignan cada Fase de Invierno. Existen cinco grados de caballeros a estos efectos: *Indigente*, *Pobre*, *Normal*, *Rico* y *Muy Rico*.

INDIGENTE

Un caballero con unos ingresos de menos de 3 £ al año es Indigente. La suya es una situación miserable. Sus ropas son harapientas, su apariencia es delgada y enfermiza y su armadura está oxidada. Como resultado de ello, un caballero Indigente cuenta solo como un sargento en una batalla (ver «Rescate y precio de sangre») aunque puede ser mucho más hábil o valiente. Legalmente, la indigencia significa problemas.

No es necesario que un caballero mantenido Indigente permanezca leal a su señor, ya que bajo el juramento feudal, su señor le prometió un nivel de vida adecuado. Puede abandonarlo si lo desea o puede que su desesperado señor le envíe lejos en una misión.

Por otro lado, si un caballero vasallo descuida sus tierras hasta el punto de llegar a la indigencia, su señor tiene el derecho de cancelar su acuerdo y recuperar las tierras: el vasallo ha fallado claramente en su obligación de cuidar de la tierra y cumplir así su parte del acuerdo feudal.

Gloria: No se gana Gloria durante la Fase de Invierno por sufrir la vida de un caballero Indigente.

POBRE

Los caballeros pobres, por la razón que sea, no son capaces de mantenerse a sí mismos como deberían. Un caballero que recibe entre 3 y 5 £ al año se considera Pobre (en el siguiente cuadro de texto se expone este estado de relativa pobreza). En general, un caballero Pobre no tiene escudero, cabalga sobre un caballo sarnoso, está hambriento y flaco, viste harapos y lleva una armadura en un estado de mantenimiento lamentable.

Gloria: Sin efecto. No es motivo de vergüenza, ni de especial fama, el vivir como un caballero Pobre.

NORMAL

Los caballeros Normales son los más comunes en **Pendragón**. Generalmente, cuando se usa el término «caballero», sin modificar con ningún adjetivo, nos referimos a un personaje con este nivel económico. Los caballeros Normales son la mayoría de los caballeros. Los caballeros jugadores siempre comienzan el juego como caballeros Normales en términos económicos.

Un caballero Normal recibe 6 £ al año en dinero y comida, lo que le permite mantenerse a sí mismo, a su familia, a un escudero y a sus caballos con un modo de vida sano y robusto, y a su equipo en buen estado. Estos ingresos se los puede proporcionar su señor feudal, o un señorío normal.

Gloria: Sin efecto.

SIR BALIN DEFIENDE A LOS CABALLEROS POBRES

Una mujer misteriosa llega a la corte de Arturo con un desafío: busca un caballero excelente que tenga la virtud y el coraje suficiente como para sacar de su vaina la espada que la mujer lleva en su cintura. Todos los caballeros de la corte lo intentan y fallan y con palabras llenas de desaliento, la doncella se prepara para marcharse cuando sir Balin, un caballero de gloria notable pero pobre, se le acerca.

— Damisela, os ruego vuestra cortesía, permitidme a mí también probar al igual que estos señores, aunque tan pobremente visto, en mi corazón pareceme que estoy tan completamente seguro como algunos de los otros y pareceme en mi corazón que lo conseguiré.

La damisela contempló al pobre caballero y aunque eran un hombre bien parecido, pero por sus pobres vestimentas pensó que no estaría libre de villanía o traición. Y entonces le dijo al caballero:

— Señor, no es necesario ponerme en más daño o labor, ya que no pareceme que ganéis allá donde otros han fallado.

— ¡Ah, justa damisela! — dijo Balin —. La valía y las buenas cualidades, y las buenas hazañas, no dependen solo del atavío, pero la hombría y honra no son sin la persona del hombre y muchos caballeros excelentísimos no son conocidos por todas las personas, y por ello la honra y la resistencia no se encuentra en el atavío.

— Por Dios — dijo la damisela —, verdad decís y por ello intentaréis hacer lo que podáis.

Entonces Balin cogió la espada por la cincha y la vaina y la desenvainó fácilmente, y cuando miró la espada esto le complació en demasía. Entonces el rey y todos los varones se maravillaron grandemente de que Balin hubiese conseguido esa aventura, y muchos caballeros sintieron rencor hacia Balin.

Malory II, 2

Así probó sir Balin que las ropas no hacen al hombre, y a partir de entonces fue conocido como el Caballero de las Dos Espadas, y de este modo comenzó su gran aventura.

RICO

Los caballeros Ricos reciben entre 9 y 12 £ al año para gastar en su mantenimiento, una cantidad significativamente por encima de lo normal. Sus familias viven bien gracias a la abundancia de sus propiedades.

Los caballeros Ricos visten ropas hechas con telas lujosas y pieles a la última moda, tienen telas adornadas con plata para sus caballos y disfrutaban habitualmente de grandes banquetes. Normalmente tienen dos escuderos, ambos con buenas monturas y siempre atentos a las necesidades de su señor.

Gloria: Los caballeros que viven por encima de los gastos habituales (esto es, más de 8 £ al año) ganan una Gloria igual al número anual de libras gastadas. Así, un caballero que obtenga 11 £ al año también recibe 11 puntos de Gloria anuales.

Si un señor se encarga de proporcionarle estas cantidades en lugar de que el caballero obtenga estos ingresos por sus

propios medios, el señor también gana una cantidad similar de Gloria.

MUY RICO

Los caballeros Muy Ricos son los más extravagantes e impresionantes de todos y necesitan 15 £ al año o más para su mantenimiento. Su armadura reluce brillante y su ropa es suntuosa, con intrincadas puntadas y muchos hilos de oro, joyas, plumas importadas y pieles de bestias fantásticas. Tres escuderos, cada uno de ellos orgullosos de vestir una misma librea, atienden las necesidades de su caballero.

Los caballeros Muy Ricos se benefician también de una salud mejor y de la ayuda en batalla de sus escuderos, leales y bien equipados.

Gloria: Como se indica para los caballeros Ricos, los caballeros que viven por encima de los niveles que se espera de ellos ganan una Gloria anual basada en sus ingresos.

EL MERCADO

La mayoría de los pueblos tienen un mercado semanal (en realidad, es poco más que una reunión de vendedores ambulantes) que funciona durante las estaciones más cálidas o incluso todo el año. Todas las ciudades, sin embargo, tienen mercados permanentes. Este núcleo económico, de hecho, es lo que define el término «ciudad» en la Alta Edad Media: un lugar donde puedes comprar cualquier cosa que necesites en cualquier momento.

La mayoría de las ciudades en **Pendragón** tienen entre 1000 y 2000 habitantes. Tres de las ciudades más grandes tienen entre 4000 y 5000 habitantes: York, Lincoln y Norwich. Si los caballeros jugadores compran en un pueblo o ciudad de este tamaño o inferior, deberían usar siempre la columna «Precio de pueblo» al adquirir bienes de las Listas de Precios (que se encuentran al final de este capítulo).

Al principio del juego, solo hay una ciudad británica auténticamente grande, con unos 10 000 habitantes: Londres, que tiene mercados mucho más grandes que el resto de las ciudades y con más objetos exóticos a la venta. Las grandes ciudades del continente, como París, Roma o Constantinopla, son de tamaño similar. Cuando se compre en estas ciudades, los personajes jugadores deberían usar siempre la columna «Precio de ciudad» al adquirir productos de las Listas de Precios.

Sea cual sea el tamaño de la ciudad, las reglas para comprar y vender son siempre las mismas.

COMPRAR

Los objetos se pueden comprar en un mercado a los precios indicados en las Listas de Precios del final de este capítulo. La escasez o la abundancia pueden hacer aumentar temporalmente los precios, mientras que una sobreabundancia probablemente los disminuya.

VENDER

Los caballeros pueden vender productos en los mercados. Esto se realiza yendo a visitar a un mercader y negociando con él por el precio. Vender bienes en un mercado le proporciona al caballero la mitad del valor que se muestra en las listas de precios. Esta rebaja es una ley del mercado y, además, una de esas

cuestiones despreciables en las que los plebeyos se deleitan debido a que molesta enormemente a los nobles.

INTERCAMBIAR

Los caballeros se darán cuenta de que es más ventajoso para ellos comerciar con su propio señor (o, en algunos casos, con otro señor aliado). En tales intercambios, el señor generalmente ofrecerá el precio total que se muestra en las Listas de Precios. Siempre es mejor intentar comerciar con tu señor que tratar de vender tesoros y otros bienes en el mercado.

Normalmente no es posible vender armaduras a otro señor distinto al tuyo propio. En lugar de eso, el caballero trata con el armero, que le ofrecerá una cantidad igual a la mitad del precio indicado en las listas (¡estos malditos plebeyos deben estar poniéndose de acuerdo!).

Equipo inicial

Se asume que los personajes jugadores iniciales son hijos de caballeros y que tienen un equipo adecuado proporcionado por su señor y su herencia. El equipo estándar se divide por tanto en paquetes «preconstruidos», de modo que los jugadores no tengan que recorrer enormes listas de bienes y productos y pagar todo por separado. En lugar de eso, simplemente comienzan con todo el equipo que se indica en esta sección.

Generalmente el equipo de los escuderos está incluido en estos paquetes. Los caballeros pobres pueden no tener escuderos, mientras que los caballeros Ricos pueden tener hasta dos o tres escuderos bien equipados.

Independientemente del grado de manutención del caballero, se asume que cierto equipo menor está siempre presente en esta lista (aunque no se incluya de forma explícita), como por ejemplo, sillas de montar, riendas, espuelas, cinturones, etc. Estos objetos serán de mejor calidad o estarán presentes en mayor número para los caballeros más ricos.

Caballero Pobre

- + Cota de malla y escudo
- + Lanza, espada y daga
- + Ropa raída (valor 10 chelines)
- + Equipo personal (ver a continuación)
- + Dos caballos (rocines)

Caballero Normal

- + Cota de malla y escudo
- + Dos lanzas, espada y daga
- + Ropa buena (valor 1 £)
- + Equipo personal, equipo de viaje, equipo de guerra (ver a continuación)
- + Cuatro caballos (caballo de batalla, dos rocines, acémila)

Caballero Rico

- + Cota de malla y dos escudos (uno decorado, otro no)

- + Dos lanzas, espada, daga, ocho lanzas de justa, cualquier otra arma†
- + Ropa lujosa (valor 2 £)
- + Equipo personal, equipo de viaje, equipo de guerra (ver a continuación)
- + Seis caballos (caballo de batalla, corcel, tres rocines, acémila)

†Puede ser otra espada si el jugador lo desea. Pero recuerda que el equipo de guerra de un caballero (que se detalla a continuación) ya incluye una espada y una lanza de repuesto.

El modo más simple de clasificar los tres tipos de «equipo» de un caballero se muestra a continuación. Para cada equipo, anota el número de la montura que lo transporta (el personaje no carga personalmente con estos objetos).

Equipo personal: Un pequeño paquete, fácilmente transportable, que incluye ropa interior (que sirve también como pijama), un cepillo para el pelo, una toalla, mantas y puede que una navaja; dinero, documentos, tu mejor juego de ropa, tu arma secundaria favorita (si la tienes) y algún que otro pequeño objeto personal. Anota cualquier objeto extra o inusual en el espacio reservado a tal efecto en la hoja de personaje. Esto se lleva normalmente en el rocín del caballero.

Equipo de viaje: Incluye una tienda (con cuerdas y estacas), una manta, utensilios para cocinar y comer, equipo para atender a los caballos, mantas para los caballos, capas para la lluvia y para el frío, un par de trapos, etc. Este equipo se puede llevar en un caballo que se use también como montura de una persona, y cuenta aproximadamente como un cuarto de la capacidad de carga de un caballo por cada persona (por lo que el equipo de un caballero y de su escudero supone media carga para un caballo), sin contar con mucha comida o agua. Si tu personaje tiene algo especial en su equipo de viaje, como un espejo o una peluca, anótalo en el pequeño espacio que hay para ello en la hoja de personaje.

Equipo de guerra: Aquí se incluyen objetos necesarios para una campaña militar prolongada, como un par de calcetines calientes, una capa de repuesto, cepillos, cuerda, piedras de afilar, pintura y una brocha para arreglar los diseños del escudo, una lanza y una espada de repuesto, varias piezas de armadura para hacer reparaciones sobre la marcha, un barril de arena gruesa (para que tu escudero pula tu cota de malla), un par de botellas de vino y cualquier otra cosa que no sea fácil de reemplazar durante una campaña. Esto supone la carga total de un caballo por cada persona (por lo que implica dos cargas completas para el caballero y su escudero), pero se supone que el equipo de viaje de cada persona también está incluido.

El equipo de guerra de un caballero se guarda en un baúl en el salón de su señor mientras no se usa. Cuando un caballero se marcha a una campaña con su señor (o en su nombre), este le suele entregar un caballo extra para llevar todo su equipo. Si está llevando a cabo una aventura por su cuenta, el caballero tendrá que encontrar, pedir prestado, comprar u obtener de cualquier otro modo una acémila extra si quiere transportar todo su equipo y además permitir a su escudero que viaje a caballo.

PRERROGATIVAS DE LA RIQUEZA

Los más ricos tienen muchos privilegios que son naturales y correctos. A continuación se detallan los más importantes, comunes para todo noble.

EL RECORRIDO DEL SEÑOR

La mayoría de los señores tienen una residencia principal, pero también viajan por sus tierras con su séquito siguiendo un «recorrido» oficial. Esto se hace así porque es más fácil para ellos viajar a donde está la comida, que hacer que se mueva dicha comida. El señor va de lugar en lugar dentro de sus dominios, parándose a visitar a sus vasallos y acompañado por su familia y su séquito.

Este recorrido tiene la ventaja añadida de que permite al señor ver cuál es la situación económica y política de cada lugar, comprobar la lealtad de sus vasallos y sirvientes y resolver cualquier asunto que esté por encima de la capacidad o responsabilidad del gobernante local. Si un vasallo es poco reticente y no es de fiar, un señor puede decidir permanecer en su hogar más tiempo del habitual, consumiendo su riqueza y, por ello, restringiendo futuras actividades.

Cuando un señor llega a un lugar, normalmente el principal residente le cede sus propios aposentos (que, por supuesto, son los mejores) a su señor. El gobernante se queda con las segundas mejores, mientras que el residente de las segundas mejores se queda con las terceras mejores y así sucesivamente hasta que alguien termina durmiendo con los caballeros mantenidos mientras dure la visita. Solo en casos excepcionales los vasallos tienen habitaciones especiales para los señores que les visiten.

Consulta «El recorrido de Salisbury» en el Capítulo 3 para ver un ejemplo de recorrido.

HERALDOS

A menudo se realizan anuncios en la corte. Normalmente un caballero abanderado hace que su sargento de armas grite las proclamas, pero los nobles de mayor rango emplean a heraldos profesiones específicamente para esta tarea. Los heraldos tienen varios deberes.

En la corte, los heraldos anuncian a los visitantes cuando entran dando su nombre y sus títulos distintivos. En los días de juicio, proclaman todos los casos que se van a tratar, indican las sentencias dictadas y anotan todos los hechos relevantes como referencia futura (aunque esto puede añadir sabor al juego, se recomienda a los directores de juego que no aburran a los jugadores con demasiada palabrería inútil).

Generalmente los heraldos saben leer y escribir bien. Leen proclamas públicas a partir de pergaminos y anotan la asistencia de cada noble y caballero a un banquete o torneo. Los pergaminos normalmente están hechos de piel de cordero raspada y, en círculos reales, se caligrafían, iluminan y decoran con láminas de oro y plata y joyas empastadas.

Las fanfarrias que se tocan con largas trompetas anuncian la entrada o salida de personas importantes. El noble local es el que decide quién es importante (esto es una excelente oportunidad para ofender o insultar a alguien, ya sea de forma intencionada o no). Las fanfarrias también se usan para anunciar decretos principales y para recalcar ciertas funciones

ceremoniales como juramentos de lealtad y nombramientos de oficiales o campeones.

SÉQUITO

Los nobles ricos siempre viajan acompañados de un séquito, cuyo tamaño depende de la riqueza del noble. Incluso el séquito de un simple caballero ya es significativo.

Para empezar, hay muchos caballos. Cada caballero Normal tiene su caballo de guerra para el combate. Pero nadie cabalgaría en una montura tan magnífica durante un viaje: la bestia estaría demasiado cansada para luchar llegado el momento. Además, debido a la complicada silla de montar militar que llevan los caballos de guerra, es más cómodo montar en un simple rocín o en un palafrén y cambiar de caballo cuando llegue el combate.

En la mayoría de los casos, un caballero no viaja por los caminos con armadura y completamente armado, debido a la incomodidad que provocan el peso y el calor, por lo que se necesita un caballo de carga. Un caballo de batalla no se puede usar como caballo de carga y viceversa. Los equipos y sillas de montar son tan diferentes que cada montura sufriría pronto heridas serias provocadas por la silla si se utiliza para otro propósito. Además, un caballo de guerra es una bestia noble y está mal hacer que cargue con el equipaje.

El séquito completo de un caballero Normal, cuando viaja con su señor, incluye un total de tres personas (incluyendo al caballero) y seis monturas:

- + El caballero, su escudero y un paje.
- + Dos rocines, para el caballero y el escudero.
- + Un poni para el paje.
- + Un caballo de guerra (el del caballero).
- + Dos acémilas (la del caballero y una prestada por el señor) para su equipaje.

Ahora, añade a la esposa del caballero y el séquito aumentará enormemente. La dama tiene dos doncellas y su propio paje, y también necesitan monturas. Para poder llevar los suministros, se necesita al menos otro caballo de carga, más un mozo de caballos para las monturas (el escudero lleva a cabo esta tarea para el caballero). De este modo, el grupo total aumenta a ocho personas y doce monturas (entre caballos y ponis).

También puede haber sargentos, soldados de infantería, mensajeros, niños y sus cuidadoras, cocineros, heraldos y músicos, muchos de los cuales tienen sus propios asistentes.

Como ejemplo adicional, veamos cuál es el séquito de un caballero abanderado y su familia, cuando viajan a un torneo con todo su séquito:

- + El caballero abanderado con dos escuderos y dos pajes. Necesitan nueve monturas (2 caballos de batalla, 3 rocines, 1 rocín de repuesto, 2 ponis, 1 acémila).
- + Tres caballeros mantenidos, con un escudero cada uno. Necesitan doce monturas (3 caballos de guerra, 6 rocines, 3 acémilas).
- + Cuatro sirvientes (heraldo, mensajero, cocinero y ayudante de cocinero). Necesitan seis monturas (4 rocines, 2 caballos de carga).

- ✦ La esposa del caballero abanderado, con tres doncellas y cuatro pajes. Necesitan nueve monturas (4 palafrenes, 1 palafrén de repuesto, 4 ponis).
- ✦ Los cuatro sirvientes de la esposa (2 mayordomos, 2 mozos de cuadra). Necesitan seis monturas (4 rocines, 2 caballos de carga).
- ✦ Dos niños, con una cuidadora. Necesitan tres monturas (1 palafrén, 2 ponis).

Total: 30 personas y 45 caballos y ponis.

Ten en cuenta que aquí solo hay cuatro caballeros. Usando la misma proporción entre caballeros y viajeros, los distintos séquitos que llegan a un torneo de 100 caballeros añaden un total de 750 personas a la población local. De este modo se puede crear un campamento con una población total igual a la del castillo y el pueblo del patrocinador del evento.

Imagina las multitudes que se reúnen en un torneo cinco veces mayor...

OBTENER DINERO

Los nobles tienen mala fama por andar cortos de dinero. ¡Ser importante es caro!

Además de sus propios gastos, la virtud de un noble se refleja en su generosidad y, si quiere ser famoso dentro de su círculo social, debe recompensar los comportamientos favorables con mano pródiga. El Rey Arturo lidera a todos en este sentido, gracias a la generosidad con la que recompensa a todos los que se lo merecen (e incluso a aquellos que no).

Históricamente, los nobles disponían de muchos medios de obtener ingresos de sus tierras y vasallos. Los más importantes eran los bienes agrícolas y materiales que un caballero o señor recaudaba regularmente para mantenerse a sí mismo, a su familia y a su corte. Cada señor feudal también tenía otros métodos, la mayoría de los cuales son tan específicos que no los tenemos en cuenta, pero a continuación se detallan algunos de los más comunes.

TIERRA

La tierra es la base tradicional con la que se mide el éxito económico: cuanta más tierra obtenga un personaje, mayor será su posición económica. La tierra proporciona el sustento básico, las personas que lo obtienen y las materias primas para convertirlas en ganancias. El señorío es la fuente básica para medir la valía económica de un caballero. El director de juego puede decidir que a un caballero se le cedan o donen fuentes alternativas de ingresos.

Los nobles deberían tener administradores eficaces para sus propiedades que promuevan la eficacia y el beneficio. Las esposas son tradicionalmente hábiles en estos asuntos, aunque puede ser suficiente con el hermano menor de alguien importante.

El valor de una buena administración se ilustra en la divertida historia de William, Señor de Hemricourt, un caballero que amaba justar, pero que perdía una y otra vez, hasta el punto de casi estar en la ruina cada año debido al pago de rescates y la adquisición de



nuevas monturas. Aun así, nunca llegaba a arruinarse. Un día, mientras regresaba a casa después de otro desastroso torneo, sir William observó cómo se llevaban a un rebaño de sus ovejas para pagar su rescate. Pero otro rebaño aún mayor permanecía en sus campos.

Sir William preguntó a su amigo de quién eran las ovejas que estaban pastando al otro lado de la colina. «Pues de vuestra esposa, Señor», respondió su amigo. Y así es como William descubrió que las habilidades de administración de su esposa le habían mantenido solvente todos estos años. Con una mezcla de disgusto y alegría, el buen caballero cabalgó hacia su casa para mostrar su aprecio a su esposa.

RESCATE Y PRECIO DE SANGRE

Cobrar el rescate de personas capturadas en batalla es el modo más lucrativo (y probablemente el más peligroso) de conseguir dinero. Toda persona capturada con vida en una batalla vale un cierto dinero para su captor. Los prisioneros, por las reglas de la guerra, son propiedad de sus captores. Otra regla de la guerra es que es honorable devolver al cautivo con vida, pero después de que se pague un rescate. Liberar a un enemigo cautivo sin cobrar es algo muy generoso, e incluso temerario.

Puede que los caballeros con tierras y otros señores que hayan sido capturados tengan que empeñar sus posesiones o incluso sus tierras para obtener el dinero, pero lo harán si es necesario. Si no, tendrán que pedir prestado el dinero a un amigo o aliado, y después devolverles lo prestado de algún modo.

Un noble puede pagar voluntariamente el rescate de sus vasallos con tierras si lo desea. Las oportunidades de demostrar generosidad son incontables. Tal comportamiento es extraordinario y por tanto se merece una marca de experiencia en el rasgo de personalidad Generoso.

Los rescates también se pueden ganar durante un torneo y, en general, en cualquier combate si resulta apropiado. La restricción principal es que el combate debe ser serio y no «por amor».

Los valores mínimos de los rescates los fijan la costumbre y la ley y no están sujetos a negociación o debate, excepto en el caso de personas muy importantes o famosas.

Rango	Rescate
Sargento	4 £
Escudero	6 £
Caballero mantenido	12 £
Caballero vasallo (con tierras)	18 £
Caballero abanderado	150 £
Barón	550 £
Conde o pretor	1100 £
Duque o <i>pennath</i>	1600 £
Rey o gobernante independiente	2150 £

Los rescates que se muestran aquí se basan aproximadamente en los ingresos medios de tres años, la cantidad mínima aceptable. Los caballeros particularmente orgullosos pueden ofrecer pagar más por su liberación, pero la mayoría se quedarán satisfechos ofreciendo o aceptando las cantidades indicadas.

Pagar el rescate de vasallos: Los vasallos están obligados a pagar el rescate de su señor, pero ¿qué sucede con los caballeros sin vasallos, los relativamente pobres, los caballeros que no tienen un señor o los caballeros mantenidos?

Los caballeros pobres sin un señor o un vasallo tienen pocas esperanzas. Puede que les capturen mientras están de aventuras o mientras están realizando un encargo de caballería gentil. Puede que pidan ayuda a su familia, pero la mayoría de las familias de los caballeros pobres son también demasiado pobres como para permitirse pagar un rescate. Puede que un amigo le ayude, o que el caballero pobre acepte realizar alguna tarea para su captor. Pero en general su futuro es sombrío: pudrirse en una mazmorra.

Los caballeros mantenidos tienen la esperanza de ser rescatados por su señor. Son personas escogidas que viven junto a su señor y que presumiblemente han exhibido valor y lealtad para probar su valía. Se supone que el vínculo feudal garantiza que un señor se ocupará de la seguridad y del bienestar de sus vasallos.

El señor debe realizar una tirada de Lealtad (vasallos). Si la tirada tiene éxito significa que el señor se siente motivado por su voto y hace todo lo posible por cumplirlo. Una tirada que falle indica que probablemente no pagará el rescate o quizás que lo hará a regañadientes, pero que el caballero capturado perderá el favor de su señor.

No cumplir la obligación básica de pagar el rescate de sus caballeros significa que el señor automáticamente perderá un punto de Lealtad (vasallos) por cada caballero al que abandone y además pierde un punto de Honor por cada caballero. Si el señor falla la tirada de pasión pero el caballero logra pagar su rescate, el caballero capturado quedará libre de su voto de vasallaje (si sobrevive y logra regresar a su hogar).

Siempre que un vasallo, con tierras o sin ellas, sea rescatado por su señor, el caballero recibirá una marca de experiencia en Lealtad (señor) para reflejar su gratitud.

Precio de sangre: Cuando un noble es asesinado, de acuerdo a las costumbres ancestrales, sus familiares deben perseguir a su asesino hasta que lo maten. Existe una alternativa aceptable que consiste en que el asesino pague a los familiares un «precio de sangre» (o *weregeld* entre los sajones). Si se acepta este pago, la venganza se detiene, las pasiones terminan y la paz reina una vez más (o eso se supone...). El precio de sangre de un personaje, derivado de su rango social, es el mismo que el valor de su rescate, indicado anteriormente.

Nada obliga a aceptar el *weregeld* si la familia no lo desea. El clan de Orkney, por ejemplo, nunca acepta un precio de sangre, sino que se dedica a perseguir y cazar a sus enemigos.

LAS CUATRO AYUDAS UNIVERSALES

Existen cuatro costumbres universales en la Europa feudal que permiten a los terratenientes obtener ingresos especiales. Estos cuatro impuestos le otorgan al caballero el derecho a recolectar ciertos ingresos procedentes de sus posesiones lo quieran o no sus vasallos. Se llaman *ayudas*.

Un señor puede imponer cada uno de estos cuatro métodos una única vez, con las excepciones que se indican a continuación. Cuando un caballero pide estas ayudas, cada uno de sus

vasallos paga una cantidad igual a los ingresos medios anuales de su propiedad principal.

1. *Para armar caballero al hijo mayor:* Armar a un nuevo caballero es caro (un mínimo de 8 £). Ese dinero se utiliza para dotar al caballero del equipo indicado para un caballero Normal. Sin embargo, la ayuda puede no ser suficiente para equipar al candidato. Un padre tiene varias opciones en esta situación: puede exprimir a su gente (y ganarse su odio), pagar de su propio tesoro o equipar a su hijo como a un caballero Pobre. Si el equipo es demasiado barato, el joven caballero podría no ser aceptado en su nueva posición y, por tanto, no recibir los honores de la caballería.

Por otro lado, la colecta podría ser mucho más cuantiosa que las 8 £ necesarias. Todo o parte de ese dinero podría usarse para mejorar el equipo del caballero. O puede que el padre se quede con el dinero sobrante (aunque conseguiría una marca de experiencia en Egoísta por hacerlo). Si el dinero se invierte en el nuevo caballero, generalmente el dinero extra se usa para organizar un gran banquete o incluso en un torneo para celebrar el acontecimiento.

Toda la Gloria derivada del gasto realizado para armar a un caballero se aplica tanto al hijo como al padre. De este modo, si un noble gasta más de 8 £ en su hijo, este obtendrá una pequeña cantidad de Gloria adicional ese año.

A veces un noble de alto rango armará caballero a otros candidatos al mismo tiempo que a su hijo. Esta es una oportunidad excepcional para que algunos escuderos competentes, pero pobres, se conviertan en caballeros mantenidos a costa del noble. Cada uno de los nuevos caballeros recibirá sus 1000 puntos de Gloria, como siempre, y toda la Gloria extra derivada de los gastos por encima de 8 £ se asignará tanto a los caballeros como a su nuevo señor, a la tasa habitual de un punto de Gloria por cada libra (para cantidades inferiores a 100 £).

2. *Para la boda de la hija mayor:* Normalmente es la familia de la novia quien paga la boda. Un noble cuya hija se casa recibe Gloria por el dinero que gasta en este acontecimiento. Para cubrir los gastos, se recolecta esta ayuda. Parte de ella se gastará en los festejos y otra parte se incluirá en la dote que se espera que posea toda esposa.

3. *Para pagar el rescate del señor:* El rescate de un señor es una obligación de sus vasallos. Este impuesto proporciona el dinero necesario para ello. En todos los casos, los vasallos entregan al menos sus ingresos habituales de un año, aunque a veces tienen que exprimir a sus campesinos para obtener dicha cantidad. El resto del dinero necesario se obtiene de los ciudadanos de los pueblos del señor, a menos que los vasallos se ofrezcan voluntarios para pagar más, recibiendo una marca de Lealtad (señor) y de Generoso si la cantidad adicional es grande.

Si un señor resulta capturado una segunda vez, los vasallos no están obligados a pagar de nuevo esta ayuda (el señor puede exigirles el dinero para pagar de nuevo su rescate como si fuera un Impuesto o una Talla Voluntaria; ver a continuación).

4. *Para apoyar una cruzada:* Combatir al infiel es una empresa financiada por todos los vasallos, de modo que puedan compartir la Gloria y los gastos. Sin embargo, las cruzadas casi nunca se mencionan en la literatura artúrica y en **Pendragón** son un asunto que solo se explorará en futuros suplementos.

Luchar contra un reino vecino o contra enemigos ancestrales no se considera una cruzada. Esta ayuda no debería usarse para campañas que tengan lugar en suelo europeo.

TALLA

Siempre que un señor necesite obtener dinero extra puede recurrir a otro método de recaudación llamado *talla*. El objetivo puede ser cualquiera: reclutar un ejército, ya sea para invadir a un enemigo o para defender el reino; construir barcos; financiar un torneo; construir un pueblo; o equipar una expedición. El señor llama a todos los caballeros y señores que tienen tierras que él les ha donado y a los líderes ciudadanos de sus pueblos (los plebeyos que controlan la riqueza mercantil) y, ya sea en grupo o individualmente, les explica la situación. Los vasallos y ciudadanos discuten sobre el asunto y le dan un veredicto al señor.

Los resultados de la petición pueden ser muy variados. La corte puede estar de acuerdo en realizar el pago y, si se sienten inspirados (quizás por la amenaza de un ejército invasor), pueden incluso ofrecer voluntariamente más dinero o trabajo adicional. Pueden pagar parte del dinero por su lealtad o su respeto hacia el señor. Pueden pagar la mitad, pero solo si el señor realiza algún tipo de concesión a cambio. Pueden decidir no pagar nada porque no les gusta el señor, porque no tienen dinero o porque no están de acuerdo con el objetivo. Hay muchos factores que pueden afectar a su decisión.

IMPUESTO

Un impuesto es un tipo de recaudación que afecta únicamente a los plebeyos. Se puede usar para describir una multa legítima, impuesta quizás por violar la ley del señor, o puede ser completamente arbitraria (algo muy común históricamente).

Los impuestos simplemente se declaran y se recaudan a los campesinos usando la fuerza si es necesario. El único coste es el odio imperecedero de las personas que proporcionan la comida diaria del señor. Los campesinos suelen ocultar este odio hacia sus señores, que tienen el derecho de encarcelarlos y en ocasiones incluso de matarlos, pero si se abusa de ello los campesinos pueden empezar a huir, convertirse en bandidos o incluso (aunque esto es muy raro) rebelarse abiertamente.

SERVICIO EN LA CORTE

Los nobles que ocupan un puesto oficial consiguen ingresos por tener un trabajo extra o dos, ya que estos puestos son bastante lucrativos. Aquí se incluyen los puestos de senescal, mariscal, recolector de impuestos, alguacil, etc. (ver «Oficiales» en el Capítulo 7 para obtener más información).

TORNEOS

Los torneos pueden ser muy caros para los perdedores, que pueden perder caballos y equipo o incluso ser capturados para pedir un rescate. Algunos nobles han convertido en su profesión el vencer a oponentes en los torneos solo por dinero.

GUERRAS E INCURSIONES

La guerra en ocasiones proporciona grandes beneficios. Realizar incursiones en las tierras de otros caballeros puede servir para obtener rebaños de vacas y ovejas. Tomar una ciudad al asalto permite obtener un gran botín y los pueblos que se rinden deben realizar un pago por su liberación. Los castillos son el lugar donde los señores guardan su tesoro y normalmente

contienen muchas riquezas. Y, por supuesto, cobrar el rescate de prisioneros de guerra nobles puede hacer rico a un caballero.

Los peligros de esta forma de adquirir riqueza son evidentes. La derrota puede hacer que todo el dinero que se haya invertido en la guerra se pierda y puede que se necesite recaudar aún más para pagar indemnizaciones a la parte vencedora por los daños que hayan sufrido sus tierras.

PRÉSTAMOS

Es posible solicitar préstamos, pero es algo que se evita a toda costa porque pone el destino de los nobles en manos de comerciantes de clase plebeya (estos habitantes de las ciudades son los únicos que disponen de dinero para prestar*). Siempre cobran un interés por sus préstamos, algunas veces de hasta el 50 % anual (jusura!).

Los prestamistas pueden obtener promesas odiosas para los señores. Por ejemplo, pueden negociar con promesas de liberación de futuros impuestos, o por el derecho de casarse con las hijas del señor (o que lo hagan sus hijos, o que sus hijas se casen con los hijos del señor), asegurándose de este modo de que sus propios hijos se conviertan en nobles.

Nota:* Al comienzo de la campaña de **Pendragón, los pueblos britanos son muy pobres y, por tanto, sitios poco apropiados para encontrar dinero. Durante el reinado de Arturo, sin embargo, va aumentando la posibilidad de obtener préstamos de plebeyos ricos.

VENDER TÍTULOS

Un método aborrecible de conseguir dinero es la venta de títulos. Generalmente este método solo lo pueden usar los reyes, que tienen muchas tierras y títulos para vender. Normalmente estos títulos han quedado vacantes por falta de herederos y han vuelto a manos de la corona.

En ocasiones, un rey sin escrúpulos podría incluso inventar nuevos títulos para venderlos. Normalmente los títulos se otorgan a nobles ya establecidos que tienen los medios necesarios para comprarlos y que desean aumentar su prestigio. Sin embargo, un rey también puede vender títulos de caballería a mercaderes ricos.

MATRIMONIO

La guerra deja muchas viudas y puede que los señores sin hijos solo tengan hijas casaderas como herederas. Un matrimonio puede hacer que un caballero sabio gane una gran cantidad de dinero a través de una generosa dote, además de tierras y títulos.

GASTAR DINERO

Gastar de forma ostentosa es la regla habitual entre los caballeros. Nadie ahorra, excepto quizás para reservar unas pocas libras para gastos inminentes. Después de las matanzas y las desgracias de una aventura o batalla, viajar a la ciudad más cercana para comprar equipo nuevo, regalos para las amantes u otros objetos supone una actividad placentera.

Los precios de los objetos cambian a medida que la campaña avanza y también aumenta el tipo de bienes disponibles. Las listas de este capítulo se corresponden con los precios del principio del juego.

Los caballeros pueden tener la oportunidad de realizar grandes inversiones comprando objetos de estas listas. La mayor parte del tiempo esto no es necesario (es suficiente con decir «gasto 10 £ en mi señorío», por ejemplo), pero en ocasiones los detalles son importantes o divertidos, por lo que las siguientes listas ofrecen precios para algunos objetos realmente grandes.

PRECIOS

Todos los precios que se indican aquí son el mínimo para cualquier ciudad o pueblo de Britania, y pueden aumentar hasta en un 50 % en cualquier momento, según lo decida el director de juego. El director de juego también puede ajustar los precios básicos como vea necesario, basándose en el sentido común. Por ejemplo, si un caballero desea comprar una armadura dorada, el precio puede ser el triple de lo que se indica a continuación o incluso más.

Algunos bienes pueden no estar disponibles a ningún precio, en base a la ley de la oferta y la demanda (el término es anacrónico, ¡pero la ley sigue siendo válida!).

Nota: Los precios no son negociables. De todas formas, es indigno de un caballero regatear con un mercader.

PUEBLOS Y CIUDADES

Cada objeto de las listas tiene dos precios: el precio en el «pueblo» se aplica cuando una persona compra el objeto en una ciudad pequeña o un mercado local; el precio en «ciudad» se aplica en las grandes ciudades (consulta «El mercado» al principio de este capítulo para aprender más sobre pueblos y ciudades). Al comienzo de la campaña solo existe una ciudad grande en Britania: Londres.

Ciertos objetos no se pueden comprar en un mercado local o en un pueblo, y esto se indica con un guion (-).

UN GRAN BANQUETE

Sir Galeron de Gallowey ha llegado a la corte para desafiarse a sir Gawain por ciertas tierras que se le cedieron a sir Gawain, quien recibe al visitante con gran cortesía en un extraordinario pabellón, que posee incluso una estufa y unos establos.

Sir Gawain le escoltó fuera del salón hasta un pabellón de lino decorado en púrpura con tapices, cojines y magníficos colgadizos. Dentro había una capilla, una cámara y un gran salón. Había una estufa de carbón con su propia chimenea para calentar al caballero. Se llevaron a su caballo hasta un establo con un abrevadero lleno de agua y un comedero repleto de heno.

En el pabellón se dispusieron mesas y paños para comer y desplegaron cofres, servilletas y saleros, antorchas, candelabros y estandartes. Sirvieron al caballero, a su escudero y a su dama las comidas más deliciosas en cubiertos de plata, cuidadosamente preparados. Les ofrecieron vinos en vasos de cristal así como en copas y comida cocinada en un fuego especial. De este modo agasajaba sir Gawain a sus invitados.

Las Aventuras en Tarn Wadling

Listas de precios

Tabla 8-1: Comida y bebida

Objeto	Precio de pueblo	Precio de ciudad
Comidas		
Comida de plebeyo	1/8 d.	1/4 d.
Comida de caballero	1 d.*	2 d.*
Bebidas		
Cerveza (jarra)	1 d.	1 d.
Hidromiel (jarra)	4 d.	6 d.
Vino local, malo (botella)	-	1/2 d.
Vino local (botella)	1 d.	1 d.
Vino local, bueno (botella)	2 d.	2 d.
Vino extranjero, bueno (botella)	-	6 d.
Vino exótico, bueno (botella)	-	20 d.
Banquete**		
Normal	1 d.	1 d.
Bueno	2 d.	2 d.
Elegante	4 d.	4 d.
Excepcional	8 d.	8 d.
Regio	16 d.	16 d.
Provisiones		
Raciones de plebeyo (2 semanas)	4 d.	8 d.
Raciones duras (4 semanas)	2 d.	4 d.
Raciones de caballero (1 semana)	7 d.*	14 d.*

*Este valor también incluye el precio para el escudero de un caballero.

**Incluye todos los comestibles y bebedizos, el transporte, la preparación, el servicio y la limpieza. Los precios son por persona.

Tabla 8-2: El mercado de caballos

Objeto	Precio de pueblo	Precio de ciudad
Acémila	100 d.	80 d.
Burro	60 d.	50 d.
Caballo de batalla	20 £	20 £
Caballo de tiro	80 d.	60 d.
Corcel	10 £	8 £
Jamelgo	50 d.	40 d.
Mula	100 d.	80 d.
Palafrén	5 £	4 £
Rocín	1 £	200 d.
Riendas y arneses		
Riendas básicas	16 d.	16 d.
Riendas elegantes	24 d.	24 d.
Riendas exquisitas	-	100 d.
Riendas regias	-	3 £
Riendas únicas (repujadas, etc.)	-	100 d.

Armadura

Gualdrapa	24 d.	24 d.
Gualdrapa elegante	80 d.	80 d.

Se supone que todos los corceles han sido entrenados apropiadamente.

El caballo normal de calidad media es de tonos marrones, un caballo blanco o negro o de cualquier otro color o de calidad inusual cuesta al menos el doble del importe base.

Tabla 8-3: Equipo de caballeros

Objeto	Precio de pueblo	Precio de ciudad
Armaduras		
Armadura de cuero	15 d.	15 d.
Armadura de cuero endurecido	60 d.	60 d.
Cota de malla	2 £	180 d.
Cota de malla reforzada	-	5 £
Gambeson	7 d.	7 d.
Escudos		
Común (sin pintar)	3 d.	3 d.
De caballero (pintado)	5 d.	5 d.
Armas		
Daga	5 d.	5 d.
Espada	75 d.	75 d.
Gran hacha	50 d.	50 d.
Hacha	25 d.	25 d.
Jabalina	1 d.	1 d.
Lanza	1 d.	1 d.
Lanza larga	2 d.	2 d.
Maza	30 d.	30 d.
Equipo de caballero		
Equipo de guerra	2 £*	2 £*
Equipo de viaje	60 d.*	60 d.*
Armas de caza		
Arco	10 d.	10 d.
5 flechas	1 d.	1 d.
Ballesta ligera	140 d.	100 d.
6 virotes ligeros	1 d.	1 d.
Ballesta mediana	-	140 d.
5 virotes medianos	-	1 d.
Ballesta pesada	140 d.	100 d.
3 virotes pesados	-	1 d.
Lanza de jabalíes †	2 d.	2 d.

* También incluye el coste del equipo de un escudero.

† Se trata de una lanza larga de hoja ancha con una barra de metal cruzada a poca distancia de la cabeza o moharra. Se blande con la habilidad de Lanza Larga. Un jabalí que sufra un daño igual al menos a su puntuación de DES (normalmente de 15) de una lanza de jabalíes, no puede atacar desde ese momento al enemigo que blanda la lanza (ver «Jabalí» en el Apéndice 2).

Tabla 8-4: El mercado de ganado

Objeto	Precio de pueblo	Precio de ciudad
Bestias comunes		
Buey	180 d.	180 d.
Carnero	60 d.	60 d.
Cerda	60 d.	60 d.
Oveja/cabra	10 d.	10 d.
Oveja hembra y cordero	25 d.	25 d.
Oveja gorda	15 d.	15 d.
Vaca/buey de un año	60 d.	60 d.
Vaca lechera	120 d.	120 d.
Bestias nobles		
Halcón entrenado	80 d.	80 d.
Halcón joven	15 d.	15 d.
Perro común	5 d.	5 d.
Perro excepcional	25 d.	25 d.

Tabla 8-5: Ropa y joyas

Objeto	Precio de pueblo	Precio de ciudad
Ropa		
De caballero (a la moda)	120 d.	1 £
De caballero (pasada de moda)	120 d.	100 d.
De noble (a la moda)	4 £	4 £
De noble (pasada de moda)	2 £	2 £
Paños*		
Caballerescos	35 d.	30 d.
Nobles	80 d.	75 d.
Accesorios comunes**		
Anillo, oro	1 £	1 £
Anillo, plata	40 d.	40 d.
Anillo, sello	60 d.	60 d.
Broche o medallón, oro	5 £	5 £
Broche o medallón, plata	1 £	1 £
Diamante (sin engastar)	1 £	1 £
Diamante raro (sin engastar)	-	‡
Pendientes, comunes	10 d.	10 d.
Pendientes, oro	160 d.	160 d.
Pendientes, plata	25 d.	25 d.

*Este es material suficiente (telas, hilos, etc.) como para fabricar un conjunto de ropas a la moda para un caballero o una dama con los materiales apropiados.

**El objeto es de calidad normal. Los productos de fantasía o ingeniosamente creados pueden costar hasta el doble del precio indicado o, si son únicos y preciosos, incluso más. En la ciudad, se pueden encontrar trabajos impresionantes de calidad regia que fácilmente pueden llegar a costar el triple del precio indicado.

‡Un diamante de este tipo puede costar entre 2 y 5 £, dependiendo de su corte y calidad.

Nota: Las piezas de plata y oro acabadas que combinan la artesanía fina con piedras preciosas pueden valer mucho más que los accesorios normales que se recogen en esta lista. Estos precios se ofrecen simplemente como referencia. Por supuesto, solo los nobles más ricos de la tierra pueden afrontar tal opulencia y, generalmente, estos productos solo pueden encontrarse en el mercado de la ciudad.

Por ejemplo, un buen anillo de plata con una esmeralda puede costar 5 £ con 5 s., ¡mientras que un medallón de oro intrinsecamente grabado con un diamante y seis perlas puede valer hasta 35 £ o más!

Tabla 8-6: Servicios comunes

Objeto	Precio de pueblo	Precio de ciudad
Entretenimiento		
Arpista (por festival o evento)	‡	‡
Cantante (por festival o evento)	5 d.	5 d.
Componer un poema de amor	40 d.	30 d.
Componer un poema heroico	70 d.	60 d.
Componer un poema satírico	60 d.	50 d.
Laudista (por festival o evento)	60 d.	60 d.
Juglar (por noche)	20 d.	20 d.
Clérigos		
Celebrar una misa	5 d.	5 d.
Copiar un libro (por página)	5 d.	5 d.
Copiar e iluminar un libro (por página)	25 d.	25 d.
Escribir una carta	3 d.	3 d.
Indulgencia, pecado mortal	-	1 £
Indulgencia, pecado venial	-	10 d.
Leer una carta	1 d.	1 d.
Heráldica		
Genealogía	-	†
Heraldo profesional (por día)	-	20 d.
Mensaje (por día de viaje)	-	5 d.
Mujeres profesionales		
Baja estofa	-	1 d.
Común	-	5 d.
Cortesana	-	25 d.
Cortesana francesa	-	140 d.
Viajes en barco*		
Bretaña (2d6)	-	130 d.
Britania del Sur o del Este (2d6)	-	45 d.
Cambria (3d6)	-	90 d.
Frisia (3d6)	-	160 d.
Ganis (2d6+6)	-	240 d.
Hispania (3d6+6)	-	1 £, 10 c.
Irlanda (3d6)	-	180 d.
Normandía (2d6)	-	90 d.
Roma (4d6+12)	-	6 £

Misceláneos

Abogado (por día)	-	12 d.
Alquilar un bote de remos, sin preguntas	-	60 d.
Alquilar un barco pirata (20 hombres), sin preguntas	-	3 £
Quirugía (por día)	-	20 d.

‡De 1 a 7 £, dependiendo de la habilidad del intérprete. Normalmente, los mejores arpistas solo se pueden encontrar en la ciudad.

‡De 1 a 5 £ dependiendo del tamaño de la genealogía que deba completarse y de su importancia.

*Los precios que aparecen aquí son para pasajes reservados desde Londres a un destino dado. El director de juego debe ajustarlos para otros puertos de partida. El coste indicado es para un caballero, más un escudero y sus posesiones y montura. El resultado del valor del dado indicado entre paréntesis indica el número de días que el viajero debe esperar antes de que parta un barco adecuado.

Tabla 8-7: Bienes varios

Objeto	Precio de pueblo	Precio de ciudad
Objetos de lujo*		
Alfombra	-	100 d.
Alfombra gruesa	-	200 d.
Copa, oro	12 £	12 £
Especias	50 d.	40 d.
Especias, importadas	-	‡
Espejo de mano, cristal	-	40 d.
Libro	-	-
Perfume	30 d.	20 d.
Perfume, importado	-	40 d.
Plato, oro	7 £	7 £
Plato, plata	1 £	1 £
Tapiz, normal	120 d.	100 d.
Tapiz, bueno	1 £	180 d.
Tapiz, excelente	2 £	1 £, 10 c.
Tapiz, exquisito	5 £	3 £
Tapiz, regio	-	5 £
Vasos (6)	60 d.	60 d.
Fabricantes de carros		
Carreta (2 ruedas)	7 d.	7 d.
Carro (4 ruedas)	10 d.	10 d.
Fabricantes de tiendas		
Pabellón	1 £	1 £
Pabellón, bueno	2 £	2 £
Pabellón, elegante	5 £	4 £
Pabellón, regio	-	8 £
Tienda de campaña	2 d.	2 d.

*Al igual que con las joyas, estos artículos de lujo pueden valer mucho más (o a veces menos) que los precios de los productos normales aquí indicados, en base a muchas variables. Estos precios se indican únicamente como referencia.

‡De 100 d. a 3 £, dependiendo de lo raro que sea y de la demanda.

Tabla 8-8: Grandes inversiones

Objeto	Precio universal
Construcciones comunes	
Capilla	8 £
Caseta para bueyes	2 d.
Chozas para campesinos	3 d.
Granero	12 d.
Iglesia	10 £
Puente de piedra	10 £
Salón del señorío (de madera)	15 £
Construcciones de castillos	
Donjón con patio de armas	225 £
Empalizada	15 £
Mota castral	125 £
Mota castral reforzada	475 £
Torre de piedra	50 £
Torre de piedra, con montículo y empalizada	375 £
Zanja y terraplén	5 £
Mercenarios (al mes)	
50 bandidos	5 £
50 soldados de infantería	10 £
10 soldados de infantería pesada	5 £
5 sargentos	5 £
4 ingenieros (grupo de asedio)	1 £
Embarcaciones	
Barcaza de recreo	10+ £
Barco de guerra	20 £
Barco de pesca	20 d.
Barco mercante, grande	15 £
Barco mercante, pequeño	5 £
Bote de remos/canoa	5 d.
Transporte de caballos	15 £
Mejoras del señorío	
Estanque de peces	5 £
Hogar y chimenea	2 £
Huerto pequeño	10 £
Jardín con flores	3 £
Muebles de dormitorio	1 £
Suelo de azulejos	1 £
Ventana de cristal (unidad)	80 d.

Apéndices



Apéndice Uno: En el futuro

La naturaleza del juego cambiará a medida que avance la campaña. El duro mundo feudal de «la ley del más fuerte» sufrirá un cambio radical cuando el Rey Arturo, el hijo del Rey Uther, se haga con el control del trono de Britania. La naturaleza esencial de la caballería (la de ser un guerrero profesional) seguirá existiendo, pero quedará atenuada por la virtud y la responsabilidad.

Además, aparecerán nuevas actividades, incluyendo el desarrollo de los torneos y de la caballería gentil, y la introducción del romance gentil. Se descubrirán muchos nuevos objetivos e ideales después de la creación de la Mesa Redonda, donde los mejores caballeros del mundo se reunirán para servir al gran Rey Arturo con el objetivo de domar el mundo de la Britania Encantada.

La tecnología progresará, por lo que tu caballero podrá tener mejores armaduras, monturas, armas y castillos.

La mayoría de los cambios que tendrán lugar se explicarán con más detalle en el siguiente suplemento, titulado la **Gran Campaña de Pendragón**. En este apéndice se resumen unos pocos de ellos (o al menos se mencionan) para que puedas comenzar tu campaña sin sentir que debes hacer que la acción se detenga antes de que Arturo sea coronado Alto Rey.

La caballería gentil

Después de que Arturo se convierta en Rey, muchos nuevos modos de comportamiento ganarán credibilidad y autoridad. Un caballero puede esforzarse para vivir y actuar de acuerdo al nuevo ideal caballeresco. Algunos caballeros famosos pueden mantener dos ideales al mismo tiempo (por ejemplo, siendo tanto caballeros gentiles como religiosos), pero este es un desafío que no es fácil de cumplir.

Chrétien de Troyes escribió las primeras historias de alta caballería y aventura en el romance artúrico, las primeras historias conocidas de Lancelot y el Santo Grial, y su definición de la caballería gentil ha sido imitada por escritores y poetas menos habilidosos durante los siglos posteriores. Para Chrétien, la caballería gentil encarnaba los valores más elevados de *chevalerie et clergie*. «*Chevalerie*» encarna la valentía auténtica y una pasión por la justicia. «*Clergie*» se define como «*elegance et culture*», es decir, conducta apropiada, sensibilidad y un manejo adecuado de las relaciones personales.

La caballería gentil es un modo de comportamiento que Arturo introducirá al principio de su reinado y que popularizarán sus caballeros de la Mesa Redonda, de modo que estará en boga durante la parte central de la campaña de **Pendragón**. Es una de las mayores influencias civilizadoras

que hacen que el reinado de Arturo sea tan sobresaliente. Ser gentil es ser civilizado.

Ten en cuenta que la mayor la parte inicial de la campaña, y hasta la mitad de la misma, consiste en propagar los ideales de la caballería gentil aplastando a cualquiera que no esté de acuerdo (la caballería gentil *no* excluye la violencia).

CABALLEROS GENTILES

La caballería apoya que los fuertes protejan a los débiles. Antes de aceptarla, la mayoría de los caballeros vivían con la actitud de «la ley del más fuerte». La caballería trata de cambiar esa actitud por la de *noblesse oblige*: la nobleza obliga a las personas responsables de alta cuna o posición a tener un comportamiento benevolente y honorable. Esta definición de la caballería gentil pone el énfasis en refinar las obligaciones de los caballeros.

El poder mágico de la caballería gentil funciona en cualquier Período.

REQUISITOS

Los caballeros gentiles son conocidos por sus ideales, su comportamiento y su reputación. Aunque se admiran seis rasgos de personalidad diferentes, la caballería gentil no obliga a una persona a tener un valor mínimo en cada uno de esos rasgos. En lugar de ello, la caballería gentil busca tener una media alta en cada uno de ellos.

Por lo tanto, debes sumar los valores de seis rasgos de personalidad de tu caballero para calcular el total. Suma los valores de los rasgos de Clemente, Enérgico, Generoso, Justo, Modesto y Valiente (que están marcados en la hoja de personaje con un asterisco [*]). Si el total es de 80 o más, se obtiene el beneficio de ser un caballero gentil. Si el total de estos rasgos baja en algún momento por debajo de 80, por la razón que sea, se pierden automáticamente los beneficios de ser gentil hasta que la suma de los valores de estos rasgos vuelvan a subir hasta 80 o más.

El caballero debe realizar este juramento:

«Prometo proteger a las viudas, los huérfanos y los pobres; no matar a un adversario vencido o indefenso; no tomar parte en falso juicio o traición, o retirarme a menos que sea inevitable; nunca dar un mal consejo a una dama; ayudar, si me es posible, a un camarada en apuros».

BENEFICIOS

Todos los caballeros gentiles reciben un beneficio sobrenatural llamado la Armadura del Honor que les otorga 3 puntos de protección mágica contra todo tipo de daño físico. Ya esté desnudo o completamente armado, la Armadura del Honor protege a un caballero gentil. Este valor se añade al de cualquier otra armadura, por lo que un

caballero gentil con una cota de malla (10 puntos) tendrá 13 puntos de protección contra todo tipo de ataques.

Los caballeros gentiles ganan 100 puntos de Gloria anuales durante la Fase de Invierno.

EL ROMANCE

La Reina Ginebra introduce la Corte del Romance en la Britania artúrica. Este acontecimiento marca el comienzo de la popular actividad del *fine amor* o «amor cortés». Una de sus premisas es que es deber de una mujer coquetear con invitados cortesés y recibir halagos de ellos. En esencia, el amor cortés permite a un personaje obtener Gloria por sus aventuras amorosas.

El *fine amor* es una invención de las damas y los poetas para reconocer y recompensar al «sexo bello». Es el amor por el amor: un amor romántico y apasionado que contrasta con la actitud política y sin sentimientos de los matrimonios concertados. Algunos afirman que el romance cortés le da a la mujer un poder social que nunca antes había tenido (o al menos había tenido muy poco).

El experimento fue totalmente novedoso en su momento, aunque podemos pensar que a día de hoy está muy desfasado. ¿Hasta qué punto no era simplemente un juego de salón, una mezquina vanidad para jóvenes recién presentados en sociedad o un folletín de grandes pasiones para chicas de la Edad Media encerradas en sus castillos? Es difícil hoy en día saber la verdad. ¿Se practicó alguna vez el *fine amor*? Sí, sabemos que fue así. Tenemos registros de algunos caballeros históricos que llevaron a cabo las tareas peligrosas y alocadas que se les demandaban. Aunque pueden haber sido casos aislados, fueron muy comentados y admirados por algunos de sus contemporáneos.

Con el tiempo, la Corte del Romance de Ginebra se transforma en eventos sociales más formalizados llamados las Cortes de Amor. Ginebra y otras damas elegidas de la corte las presiden y el resto de la gente forma la audiencia. Las mujeres pueden llegar a esta corte para preguntar por sus reglas, para quejarse de su amante (que siempre permanece anónimo), y/o para recibir el veredicto de la corte sobre si una acción («teóricamente hablando, por supuesto») es románticamente «correcta» o no. Si la Corte de Amor condena una relación, o cualquier actividad de dicha relación, puede incluso decidir que ese amor debe terminar.

Parte del atractivo del amor cortés es su naturaleza prohibida. Se opone directamente al sacramento del matrimonio, porque el «Amor Verdadero» es liberador, mientras que el matrimonio es cautiverio. Por tanto, los romances más intensos son los que implican a una mujer casada que engaña a su marido. La pureza de su felicidad libera a los dos amantes de las groseras preocupaciones materiales del mundo y les sitúa en ese reino puro del compromiso emocional. El hecho de que el adulterio esté prohibido tanto por la Iglesia como por el Estado hace que su consumación sea algo aún más dulce.

Pero el amor cortés no son meramente asuntos clandestinos, la simple lujuria no es sino un reflejo burdo del Amor

Verdadero. El romance cortesano es delicado y formal y se exige a sus practicantes que sigan una serie de etapas bien definidas.

Los trovadores son una parte importante de la escena romántica. Ellos escriben y cantan canciones apasionadas que alaban la belleza, gracia, generosidad y castidad de una mujer. Los poemas se disfrazan, usando los nombres de antiguos amantes para no dar directamente el nombre de la dama. De este modo, el poeta finge entretener a todo el mundo, pero en secreto envía su amor y sus mensajes a alguien concreto en la corte.

Hay un cierto tipo de comportamiento que se espera que tengan los hombres en el romance cortesano. En primer lugar, los hombres deben adorar a las mujeres de palabra, pensamiento y acción, con una preocupación abrumadora. Cuando se producen problemas y solo se obtienen fracasos y frustraciones, los hombres deben nutrirse de su agnía hasta que el amor se convierta en la pasión principal de su vida.

En el *fine amor*, los hombres están subordinados a sus amantes, son vasallos de su dama. Esta actitud humilde y sumisa ante la amante fue una idea completamente nueva en esos tiempos, cuando el patriarcado era algo inamovible y sin duda resultaba intolerable en ciertos círculos sociales y clericales. Este cambio deliberado de papeles fue una reacción contra la esclavitud impuesta por las actitudes prevalentes en la sociedad. Exaltaba el Amor, transformándolo en algo nuevo.

CABALLEROS ROMÁNTICOS

Un caballero romántico honra a todas las mujeres y debe hacer todo lo que esté en su mano para protegerlas, hacer que se haga justicia con ellas, respetarlas y cumplir sus deseos. Debe honrar a cada dama como si fuera su propia amante. Por supuesto, un amante debe ser siempre fiel a su dama. La infidelidad es la peor ofensa de todas.

REQUISITOS

Para convertirse en un caballero romántico, un personaje debe tener una amante. La naturaleza precisa de la relación amorosa depende de los individuos que la forman: puede ser casta o no, siempre que sea monógama y correspondida por ambas partes.

El caballero debe poseer un valor de 10 o más en cinco de las siguientes habilidades: Bailar, Cantar, Cetrería, Componer, Coquetear, Intriga, Juegos, Leer (latín), Oratoria, Tocar (arpa) o Torneo. Por supuesto, es la dama la que decide cuáles son estas cinco habilidades: aquellas que ella encuentre más deseables en una pareja potencial.

Al menos una vez al año, el caballero debe probar su pasión por su dama cumpliendo sus órdenes, a veces incluso bajo coacción. Esta actividad debe realizarse dentro de la partida, o de forma individual durante la Fase de Invierno, usando «El solo del amante» (ver Apéndice 3 para más información).

Finalmente, el caballero debe agasajar a su amante con regalos o entretenimientos por valor de al menos una libra al año.

BENEFICIOS

Todos los caballeros románticos ganan Gloria por mantener su relación amorosa, incluso durante el tiempo en el que este amor es secreto. Gana 50 puntos de Gloria el primer año y la cantidad de Gloria aumenta en 50 puntos por cada año que se mantenga la relación (de este modo, en el segundo año se ganan 100 puntos, en el tercero 150, etc.).

CABALLEROS DE LA MESA REDONDA

Pertenecer a la Mesa Redonda es la recompensa máxima. La Mesa Redonda es un cuerpo de caballeros escogidos que sirven bajo el mando personal de Arturo. Se les ha escogido porque personifican las virtudes que Arturo desea popularizar en su tierra: caballería, caballería gentil y romance.

La Mesa Redonda es un maravilloso mueble que Arturo recibió de su suegro el día de su boda y tiene 150 asientos. Cada caballero tiene un asiento asignado con su nombre grabado en una placa de oro. El nombre aparece mágicamente en la placa, algunas veces incluso antes de que el Rey sepa que el caballero va a ser escogido.

REQUISITOS PARA CONVERTIRSE EN CABALLERO DE LA MESA REDONDA

Un candidato a la Mesa Redonda debe ser un caballero gentil patrocinado por un miembro de la Mesa Redonda (consulta en este capítulo los requisitos para ser un caballero gentil); o puede haber realizado una gran hazaña, como rescatar al Rey Arturo, cambiar por sí solo el rumbo de una batalla o acabar con un dragón. Además, el Rey Arturo puede designar a cualquiera que él desee, como hace a menudo con líderes políticos importantes. Como alternativa, poseer 8000 puntos de Gloria puede ser suficiente para llamar la atención de la Mesa Redonda. También debe haber una vacante, algo que solo sucede cuando un miembro muere o se retira de la vida activa. El director de juego es el que debe decidir esto. Un miembro de la Mesa Redonda debe realizar este juramento:

«Juro, por el honor hecho hacia mí por mi señor Arturo y por la Mesa Redonda, que nunca cometeré actos violentos sin un buen propósito, evitar todo asesinato y traición y ofrecer clemencia cuando se me solicite. Juro, so pena de muerte, proteger siempre a las damas, a las mujeres nobles, a las doncellas y a las viudas. Prometo no luchar nunca por una causa injusta, nunca combatir para obtener ganancias personales y nunca luchar contra otro caballero de la Mesa Redonda».

DEBERES DE UN CABALLERO DE LA MESA REDONDA

Un caballero de la Mesa Redonda debe acudir al banquete anual de Pentecostés de Arturo, donde tendrá que dar cuenta de los hechos que ha realizado durante el año que termina y renovar su voto, a menos que se encuentre embarcado en una misión o algún otro asunto importante. Debe reconocer a Arturo como su señor. Debe llevar a cabo sus actos con la mente puesta en la mejora del buen nombre de Arturo y de la gloria de Britania. Los



caballeros de la Mesa Redonda sirven como líderes en la guerra, especialmente como oficiales de otros caballeros, consejeros de guerra, guardaespaldas del Pendragón y unidad de élite en la batalla.

Los caballeros de la Mesa Redonda actúan como líderes en tiempos de paz. Su deber es llevar la justicia del Alto Rey por todo el país y actuar como modelos de comportamiento a imitar. Llevan los mensajes del rey, se ocupan de sus asuntos y protegen sus carreteras, a sus súbditos y a sus propiedades.

BENEFICIOS DE SER UN CABALLERO DE LA MESA REDONDA

Después de ser elegido para formar parte de la Mesa Redonda, un caballero recibe 1000 puntos de Gloria por dicho honor y un lugar en la mágica mesa.

Los personajes pueden conseguir una nueva pasión de Lealtad (Rey Arturo). El valor inicial es la media de los rasgos de Clemente, Enérgico, Generoso, Honesto, Justo, Modesto y Valiente, y de las pasiones de Lealtad, Honor y Amor Cortés (dama).

Un caballero de la Mesa Redonda posee el mayor honor del país y siempre es respetado por aquellos que reverencian la paz, la sabiduría y la justicia del rey. Los caballeros de la Mesa Redonda tienen el respeto de los hombres y la admiración de las mujeres y siempre son bienvenidos en cualquier hogar de Britania una vez dan a conocer su identidad.

Después de la aventura de Gawain y el Caballero Verde, los caballeros de la Mesa Redonda visten cinturones verdes («ceñidores») como distintivo de su oficio.

Además, el Rey Arturo le da a cada caballero de la Mesa Redonda una concesión de tierras que le permita vivir como un caballero Rico y le equipa con la mejor armadura y la mejor montura disponible, así como el resto de beneficios de ser un cortesano principal de su reino.

PASIONES

El arte del amor por el amor será inaugurado por la Reina Ginebra. Cuando esto ocurra, se podrán usar en el juego las siguientes pasiones: Amor Cortés y Amor (amante).

AMOR CORTÉS (PERSONA)

Dos personas con la pasión de Amor Cortés deben permanecer castas y no consumir su relación de forma sexual. Si lo hacen, entonces la pasión cambia automáticamente y se convierte en una de Amor (amante), como se detalla a continuación.

Un personaje solo puede tener una pasión de Amor Cortés en un momento dado, a menos que tenga Amor Cortés (Ginebra), en cuyo caso también puede tener una pasión de Amor Cortés adicional (consulta el siguiente cuadro de texto para conocer las reglas especiales sobre las pasiones hacia Ginebra). El nombre del o de la amante se mantiene en secreto, no obstante el director de juego sí necesita saber quién es la dama (o el caballero), pero no es necesario informar al resto de jugadores. El nombre

del amante debe ponerse entre paréntesis únicamente si su identidad se revela públicamente.

El valor habitual para una nueva pasión de Amor Cortés es de 3d6. Los siguientes modificadores son comunes a la hora de determinar el valor inicial:

Circunstancia	Modificador (Máximo +10)
Uno de ellos realizó una tirada de Coquetear con éxito	+1d3
Uno de ellos tiene una Gloria significativa	+1 por cada 1000 puntos de Gloria
Uno de ellos es enemigo del otro	-1 por cada punto de Odio (enemigo)
Él la salvó de un destino funesto	+6
Ella le arrancó de las garras de la muerte (con Quirugía o con magia)	+6
La dama tiene una belleza exquisita de 15	+1 por cada punto de APA por encima
La dama es una heredera	+1 por cada libra de ingresos anuales

Por lo común, los caballeros románticos viajan buscando a aquella que se convertirá en su Amor. En esos casos, el caballero puede realizar una tirada de 3d6 para determinar el valor de su pasión cada vez que conozca a una doncella o dama apropiada, pero puede descartar libremente cualquier tirada con un valor inferior a 16 si lo desea. Cualquier tirada de 16 o más indica que se ha quedado prendado de la dama y no se puede desechar.

Especial: Un personaje con la pasión de Amor Cortés es propenso a la *Introspección* (a continuación).

AMOR (AMANTE)

Como se ha indicado anteriormente, una pasión de Amor Cortés que se consuma en forma de relación sexual, automáticamente se convierte en una pasión de Amor (amante). Un personaje puede tener solo una pasión de Amor Cortés o de Amor, pero no ambas, en un momento dado, a menos que el personaje tenga una pasión de Amor Cortés (Ginebra), en cuyo caso puede tener otra de Amor Cortés o de Amor.

Mientras el nombre del amante permanezca secreto, el director de juego debe conocer quién es, pero el resto de los jugadores no necesitan ser informados. Si el nombre del amante se descubre, hay que escribir dicho nombre en la hoja de personaje.

El valor de la pasión de Amor (amante) es el mismo que el valor de la anterior pasión de Amor Cortés. No se realiza una nueva tirada.

Especial: Un personaje con la pasión de Amor (amante) es propenso a la *Introspección* (ver a continuación).

INTROSPECCIÓN

Los caballeros y damas enamorados caen periódicamente en un aturrido ensueño mientras piensan en las cualidades de

su amante. Sus ojos adquieren una mirada distante e ignoran todo aquello que sucede a su alrededor.

El director de juego puede exigir una tirada de la pasión de Amor Cortés o Amor (amante) una vez por día de juego a un personaje que tenga estas pasiones. Un éxito crítico indica que el personaje entra en *introspección*, pero no tiene ninguno de los efectos normales de una tirada de pasión. Durante 4d6 minutos, el personaje entra en un estado casi hipnótico en el que no puede realizar tiradas de Percepción, Heráldica, Reconocer o cualquier habilidad de conocimiento.

Mientras está perdido en la introspección, un caballero gana un modificador de +10 en una de sus habilidades de combate, pero solo puede usarla para defenderse si es atacado.

Nota: El director de juego puede imponer la introspección a un personaje con mucha frecuencia, de hecho, puede hacerlo en cualquier momento en el que no esté haciendo nada importante. No es raro ver a un caballero apasionado cabalgando en su montura a ciegas por un camino bajo la lluvia, mientras con el ojo de su mente contempla las incontables virtudes de la pálida mano de su hermosa dama.

¿NO ES ABSURDO EL ROMANCE?

Los caballeros enamorados, francamente, actúan como idiotas. Sir Palomides, uno de los mejores luchadores y de los más nobles caballeros del país, pasa su tiempo libre sollozando, ayunando y abatido. Del mismo modo, sir Alisander le Orphelin sufre una conmoción al ver a Alicia la Bella Peregrina:

Así, cuando hubieron partido, sir Alisander evocó la contemplación de su dama Alicia a caballo mientras estuvo en su pabellón. Y entonces tan prendado estaba de ella que no sabía si estaba montado o a pie.

Al punto llegó el falso caballero sir Mordred y al ver a sir Alisandre tan absorto en su dama, y con eso cogió a su caballo por la brida y lo llevó de aquí para allá y consiguió sacarlo de aquel lugar para afrentarlo.

Malory X, 39

Los caballeros románticos, como podemos ver en el ejemplo anterior, son a menudo poco sensatos o racionales. Es difícil para la mayoría de nosotros imaginar por qué alguien podría querer actuar de este modo. Entonces, ¿qué está pasando aquí?

Los lectores modernos deberían conocer dos hechos de la vida emocional medieval: la expresión de todas las emociones fuertes en las historias por parte de todos y la nueva idea del amor que se presentaba. Las emociones fuertes son una muestra de las prácticas apasionadas de la caballería gentil. El Rey Arturo llora cuando escucha la noticia de una muerte trágica y en un momento dado se cae al suelo de tanto reírse. La furia de los estallidos de celos de Ginebra hace que sir Lancelot se vuelva loco y sus expresiones de amor eran igual de fervientes.

La idea del amor definida por el *fine amor* era realmente nueva en el siglo XII, cuando se escribió en las leyendas

AL CONTEMPLAR POR PRIMERA VEZ LA PERFECCIÓN

Al principio de la campaña, la Reina Igraine es la mujer más bella de Britania y después lo es la Reina Ginebra. Sus figuras, portes y composturas se combinan para aturdir a aquellos que las observan. Ver a cualquiera de ellas por primera vez causa una reacción visceral e involuntaria. La Adoración es una pasión que solo se puede tener hacia las Reinas Igraine y Ginebra.

Para los hombres, es una reacción de **deseo**; para las mujeres, de **confianza**.

HOMBRES

Los hombres deben realizar una tirada de Lujurioso con un +10, a menos que tengan una pasión de Amor Cortés.

Crítico: Ella es todo lo que podrías desear, si tal cosa fuera posible. Pero no lo es, después de todo, ¡es la esposa del rey! Sin embargo, harás con gusto cualquier cosa que te pida. Adquieres una pasión de Adoración (Ginebra/Igraine) con un valor de 2d6+8.

Éxito: La desearías si tal cosa fuera posible. No lo es, después de todo, ¡es la esposa del rey! Sin embargo, harás con gusto cualquier cosa que te pida. Adquieres una pasión de Adoración (Ginebra/Igraine) con un valor de 4d6+1.

Fallo: Es realmente impresionante, pero hay algo en ella que hace que no sea realmente tu tipo (¿Será esa mirada que tiene? ¿O simplemente su perfección o tu convicción de que este tipo de mujeres no traen más que problemas?). No ganas ninguna pasión.

Pífi: No te fíes de ella. Consigues un rasgo dirigido de Suspica (Ginebra/Igraine) con un valor de 1d3+1.

MUJERES

Las mujeres deben realizar una tirada no enfrentada de su rasgo de Confiada, con estos resultados:

Crítico: Es una gran mujer y harías lo que fuera para servirla. Consigues una pasión de Adoración (Ginebra/Igraine) con un valor de 4d6+1.

Éxito: Es una mujer admirable, digna de tu respeto. Consigues un rasgo dirigido de Confiada (Ginebra/Igraine) de 1d3+1.

Fallo: Es bella, pero es solo una mujer. Serán sus acciones las que determinen tu actitud hacia ella.

Pífi: Te sientes amenazada por ella, y adquieres un rasgo dirigido de Suspica (Ginebra/Igraine) con un valor de 1d3+1.

SIR PALOMIDES QUEDA INSPIRADO POR SU AMOR

Palomides se encuentra en el torneo de Lonazep, donde el objeto de su amor, la Reina Isolda, observa a su propio amante, Tristán.

Y cuando esto acaeció, sir Palomides alzó la vista hacia donde ella estaba en la ventana y espió como reía ella. Y con ello le inundó tal regocijo que aniquiló, ora con lanza, ora con espada, todo lo que encontraba, pues a través de la visión de ella quedó tan prendado de su amor que le pareció en esa sazón que si tanto sir Tristán como sir Lancelot hubiesen estado ambos contra él no hubieran obtenido honra de él. Y en su corazón, como dice el libro, sir Palomides deseó con su honra poderse haber enfrentado a sir Tristán, antes que a todos los hombres, por la Bella Isolda.

Entonces sir Palomides comenzó a doblar su fuerza y lo hizo tan maravillosamente que todos los hombres se pasmaron de él e incluso atrajo los ojos de la Bella Isolda. Y cuando él la vio regocijarse tanto, se pavoneó como un león y no hubo hombre que se le resistiera.

Malory X, 70

artúricas. El amor existía antes de ese momento, por supuesto. Todas las obras mitológicas contenían historias de amor de uno u otro tipo. Pero antes del amor cortés, el amor era una emoción con un poder extraordinario, pero cuyos resultados tenían las mismas posibilidades de acabar en desastre como en regocijo. La historia de Helena de Troya es la historia de amor definitiva de la antigüedad: muy placentera al principio para Paris y Helena, pero un desastre social absoluto, ya que dos grandes razas fueron exterminadas.

Por ello la idea de que el amor era una actividad digna y redentora era novedosa. De hecho, el amor se había convertido de repente en algo noble por la simple razón de que ofrecía respeto a las mujeres. Por primera vez en la historia occidental, las mujeres ganaron un cierto reconocimiento como individuos dignos de algo más allá de fabricar pan, ropa e hijos. Así nació la actitud de «la mujer en un pedestal», algo obsoleto e impracticable hoy en día, pero totalmente nuevo y enriquecedor entonces.

Las personas que apoyaban los ideales del amor romántico eran en su mayoría miembros marginados de la sociedad noble: esposas oprimidas por la Iglesia, su marido y el trabajo diario, así como jóvenes caballeros poco importantes que a menudo tenían tan poco, que no era difícil para ellos afirmar que su amor era más importante para ellos que cualquier posesión material. En contra de todos ellos se encontraba la sociedad, la Iglesia y los maridos que temían la infidelidad.

Malory, que era un caballero pobre oprimido por la Iglesia, prefería el romance y sus reglas a aquellas impuestas por su sociedad y su religión. En las obras de Malory, Lancelot es

culpable de crímenes atroces: deslealtad a su señor, adulterio, promesas incumplidas y rebelión. Pero Malory considera que Lancelot está tan libre de culpa que le permite vislumbrar un atisbo del Santo Grial inmaculado y, mucho después, cuando muere, va directamente al Cielo. Para Malory, Lancelot no era culpable, porque siempre fue fiel a un amor puro y verdadero que en ocasiones le hizo cometer actos temerarios. La inquebrantable lealtad del amor de Lancelot, paciente y siempre respetuoso con las reglas, generó una estabilidad que le dio a Lancelot su razón para vivir.

La opinión de Malory sobre el amor queda clara en un fragmento en el que compara el amor con el paso de un año. Se sentía consternado por los caprichos y las dudas de los amantes de su propia época.

Así obra hoy en día el amor, pronto cálido pronto frío, eso no es estabilidad. Pero el antiguo amor no era así, hombres y mujeres podían amarse siete años y no había libidinosa lujuria entre ellos, y por ello era amor, verdadero y fiel: y ved que de este modo se usaba el amor en los días del Rey Arturo.

Por lo cual comparo al amor de estos días al verano y al invierno, ya que uno es cálido y otro es frío, así obra el amor estos días. Recordad así todos los que sois amantes el mes de mayo, como hizo la Reina Ginebra, a quien hago una pequeña mención, pues mientras vivió fue una buena amante y por ello tuvo un buen fin.

Malory XVIII, 25

¿No es absurdo? Quizá lo sea para nuestras sensibilidades modernas, pero como toda ideología en su forma más pura, tiene un cierto poder notable y duradero.

En **Pendragón**, por lo tanto, el amor gentil es una virtud, una pasión noble que inspira y da sentido a la vida. Lo único que debes evitar es interpretar una aventura amorosa gentil usando los estándares y las expectativas emocionales y sociopolíticas de hoy en día.

Costumbres

Las siguientes prácticas y costumbres se popularizarán a medida que avanza la campaña.

EL ESCUDO DE PAZ

Además del escudo habitual de un caballero, con su escudo de armas pintado, muchos caballeros tomarán la costumbre (originada en Camelot) de tener un «escudo de paz». Este escudo no muestra el escudo de armas heráldico del caballero, sino algún símbolo personal por el que este desea ser reconocido.

Esta costumbre se hará muy popular en los torneos, donde el escudo que se usa a menudo es de forma cuadrada, que se denomina *tarja*, y en el que se pinta el símbolo elegido. De acuerdo a la última moda, el escudo de paz se usa en los torneos con armas embotadas. El joven sir Lancelot, que establece las modas en la corte, es uno de los responsables de hacer que se popularice esta práctica.

BLASONES

Un escudo de armas es único para el linaje de cada caballero. Sin embargo, a veces se necesita otro signo para mostrar relaciones basadas no en la familia, sino en la lealtad. Esto se consigue con los blasones. Los caballeros usan los blasones para designar a los miembros de su casa. De este modo, todos aquellos que viven en la casa de un señor, incluyendo a los plebeyos, pueden llevar este blasón en sus ropas. Si un señor tiene múltiples señoríos, puede tener diferentes blasones para cada casa.

Los caballeros pueden usar blasones para mostrar que pertenecen a un grupo. El ceñidor verde que terminarán llevando los caballeros de la Mesa Redonda es uno de estos blasones. Con el tiempo, la *planta genet*, o retama, será el blasón de los soldados de Anjou y dará su nombre a una dinastía de reyes de Inglaterra, los Plantagenet. Dos de las últimas ramas de la familia Plantagenet llevarán blasones de rosas blancas y rojas cuando se enfrenten entre sí y se exterminen mutuamente durante la Guerra de las Rosas.

COMBATE POR AMOR O POR CONQUISTA

Los caballeros pueden decidir combatir «por amor» o «por conquista». Si lo hacen por amor, ambos caballeros deben ponerse de acuerdo sobre los términos del combate o si no, será un combate por conquista.

«Por Amor» significa que los caballeros lucharán *por amor al combate* y no buscando una ganancia personal o de otro tipo. En una justa amistosa, el ganador recibe Gloria por ganar, pero nada más que eso. Se espera que los miembros de la Mesa Redonda luchen y justen siempre entre sí por amor.

«Por Conquista» es un asunto más serio. Este combate es hostil y equivale en gran parte a un acto de guerra. Esto no quiere decir que deba terminar con la muerte, pero bien podría terminar así. Del mismo modo, puede que el perdedor de una lucha no sufra cautiverio a la espera de rescate, pero es algo que puede suceder. Una alternativa más popular es que el ganador se quede como recompensa con el caballo, las armas y la armadura del perdedor y lo deje marchar.

Algunos caballeros viles luchan por conquista, pero no aceptan rescates, prefiriendo en su lugar mantener cautivo al caballero de forma vergonzante. Entre estos villanos se encuentran el sajón sir Carados de la Torre Dolorosa, su hermano sir Turquin y otros.

SALIR DE AVENTURAS

Una actividad primordial de todos los caballeros famosos durante la época de Arturo es salir de aventuras. La aventura, de hecho, es la actividad que diferencia a los caballeros famosos de aquellos caballeros menores que permanecen en casa y acumulan Gloria de forma pasiva (esto es, mientras están fuera del juego).

La aventura se reconoce como un deber legítimo de los caballeros en la corte de Arturo, tan importante como el servicio de guarnición y la obligación de servir 40 días al año en el campo de batalla. La mayoría de los caballeros, sin embargo, no participan en aventuras. Para ellos, las actividades habituales de guarnición, torneos y batallas son suficientes para satisfacer su sed de aventuras.

Otros caballeros (como los caballeros jugadores, espere-mos) buscan algo más y se dedican a realizar búsquedas gloriosas y peligrosas. La mayoría de los señores de Logres están a favor de este nuevo «deporte» de salir de aventuras y están dispuestos a dar su permiso a aquellos caballeros que deseen practicarlo. La calma y la paz que trae el ascenso de Arturo hace que los castillos se llenen de luchadores pendencieros que no tienen nada contra lo que combatir. Las aventuras envían lejos a estos caballeros para que gasten sus energías en otro lugar, quizá incluso fuera de Logres. Sin duda, el señor también desea que el vigor que muestran los caballeros que se embarcan en búsquedas anime a aquellos caballeros menos entusiastas.

Las aventuras abundan. Incluso los caballeros que permanecen en sus casas tienen unas *pocas* aventuras como parte de su rutina, sin tener que viajar lejos para encontrarlas. Estas aventuras incluyen viajar a torneos, participar en batallas, tener un romance, visitar lugares extraños y encontrarse con seres inusuales.

Búsquedas: Si la caballería es el corazón de **Pendragón**, las búsquedas son su alma. Una búsqueda incluye aventuras, pero no todas las aventuras son búsquedas. Una búsqueda consiste en una prolongada serie de aventuras que deben incluir los siguientes elementos para ser consideradas como tales: viajar a un lugar desconocido, encontrarse con algo misterioso o inusual, enfrentarse a peligros poco normales y desafiar a la muerte. Las búsquedas, por definición, tienen lugar en tierras extrañas donde la Alta Aventura y la oportunidad esperan para poner a prueba los ideales del corazón de la civilización.

Para embarcarse en una búsqueda, un caballero debe solicitar permiso a su señor para dejar de lado sus obligaciones habituales. En una búsqueda, como en cualquier otra empresa, un caballero no se representa solo a sí mismo, sino también a su señor, por lo que este solo permitirá que se marchen individuos a los que no tendrá que rescatar o que no le causarán vergüenza o deshonor. Normalmente se establece un límite de tiempo. El conocido «un año y un día» es un buen período inicial. Cuando finalice este plazo, el caballero debe regresar a la corte e informar de los resultados de sus actividades. A medida que la reputación de un caballero aumenta, se podrá pensar en permitirle ausencias más prolongadas, y en ocasiones indefinidas, sobre todo si se le ordena realizar una tarea concreta.

Por supuesto, una búsqueda es también un «concepto de metajuego», pues es la mejor excusa para que los caballeros jugadores vaguen por los caminos y senderos de Britania.

Organizaciones

Todo juego de rol debe realizar ciertas concesiones a las necesidades de los jugadores y a las de sus personajes. En términos prácticos, esto significa que se deben proporcionar alternativas para que ambos puedan ejercitar sus prerrogativas y preferencias personales. No todos los jugadores querrán que sus personajes sean caballeros gentiles, que aspiren a la Mesa Redonda o que caigan locamente enamorados.

Aquí tienes varias organizaciones menores que aparecerán posteriormente en la campaña, todas en los límites de la concepción predominante de la caballería, a las que los personajes podrían unirse. Todos estos ejemplos son organizaciones públicas. Probablemente existan otras sociedades secretas no solo en los rumores sino en la realidad, como la Fraternidad del Caballero Negro, la Orden de la Serpiente Destructora y los Guardianes de la Llama.

Ningún director de juego está obligado a incluir estas organizaciones en su campaña.

LOS CABALLEROS DE LA REINA

Poco tiempo después de crear la Corte del Romance, la Reina Ginebra organizó esta hermandad para honrar a ciertos caballeros permitiéndoles formar parte de un cuerpo escogido de hombres. Estos individuos sirven a la Reina tanto fuera como dentro de la corte.

Los miembros de la Guardia de la Reina reconocen las influencias civilizadoras del principio femenino y se dedican con fervor a protegerlo y honrarlo.

Miembros principales: Sir Lancelot, recién llegado a Camelot; sir Gawain, sobrino del Rey Arturo.

REQUISITOS

Los Caballeros de la Reina deben poseer una pasión de Amor o Amor Cortés. Deben competir y ganar al menos una competición o torneo anual. Las competiciones pueden ser de Cortesía, Bailar, Cetrería, Juegos, Oratoria, Tocar (instrumento), Cantar o cualquier otra habilidad caballeresca que decida la Reina.

BENEFICIOS

El beneficio principal es estar cerca de la Alta Reina y, por tanto, poder llamar su atención o la de otros miembros importantes de la hermandad.

Por cada año que se sirva como uno de los Caballeros de la Reina, un caballero jugador consigue 100 puntos de Gloria.

LOS CABALLEROS DEL TEMPLO DEL GRIAL

Los caballeros templarios fueron creados por el Caballero Blanco, un extranjero que llegó a la corte de Arturo durante los primeros años de su reinado. Los templarios, como llegaron a ser conocidos, combinaban los rigores de la caballería gentil con los de la cristiandad, cumpliendo dos grupos de órdenes severas: la caballeresca y la monástica.

Los templarios creen que la búsqueda del Santo Grial es la experiencia definitiva para la humanidad, que solo se puede lograr siguiendo a la vez los ideales caballerescos y cristianos. Los caballeros templarios deben dedicar sus vidas a tratar de entender las implicaciones espirituales del Santo Grial y deben usar su tiempo libre para buscar su manifestación física.

Miembros principales: El Caballero Blanco, que fundó el Templo (y cuya identidad es secreta); Galahad, nieto del Rey Pescador (cuando aparezca en la corte al final del reinado de Arturo).

REQUISITOS

Los caballeros templarios deben ser tanto caballeros gentiles como caballeros religiosos de la fe cristiana britana. Los iniciados deben entregar todas sus posesiones mundanas al Templo y no pueden poseer nada mientras estén al servicio del mismo. Los caballeros templarios no pueden tener esposas ni «amantes», ni ninguna atadura importante hacia sus familias (a discreción del director de juego).

Los templarios sirven a todas las gentes cristianas de acuerdo a sus votos. Escoltan a los pobres que estén peregrinando, alimentan a los hambrientos, actúan como árbitros imparciales en los pleitos, predicán a los ignorantes y luchan contra los paganos.

BENEFICIOS

Los templarios reciben la pasión de Amor (Santo Grial) con un valor de 3d6.

Consiguen las recompensas anuales de Gloria normales por ser caballeros gentiles y religiosos (100 puntos por cada uno). Además, cada año que consigan mantener un valor de 16 o más en su pasión de Amor (Santo Grial), ganan 100 puntos de Gloria adicionales.

LA ORDEN DE LA MANZANA DORADA

Muchas órdenes se han creado para ofrecer apoyo mutuo a los caballeros que, de otro modo, no tendrían ningún apoyo político o personal. Los hombres que no pueden unirse a la Mesa Redonda han creado organizaciones menores como esta. Esta orden es un modelo para otras posibles órdenes, cada una de las cuales debería tener sus propios requisitos específicos, pero unas creencias, deberes y beneficios similares.

El Rey de Malahaut creó la Orden de la Manzana Dorada para honrar a los caballeros de sus tierras o de las de sus vecinos que destacaran especialmente. Sus miembros creen que tienen la obligación de vivir de forma caballerosa y de protegerse contra los extranjeros.

Miembros principales: Rey Barant de Malahaut.

REQUISITOS

Los miembros de esta orden deben ser nativos de uno de los reinos de Cumbria o de la Tierra de los Pictos (Malahaut, Norgales, Nohaut, Lothian, Gorre, Strangorre) o ser oriundos de alguna de las tierras sajonas del norte (Sorestan, Deira).

Los miembros no deben luchar nunca entre sí, ni por conquista ni por amor, incluyendo el participar en bandos opuestos en un torneo. Los miembros deben protegerse y socorrerse entre sí más allá de lo habitual. No pueden pertenecer a ninguna otra organización similar, especialmente a la Mesa Redonda.

BENEFICIOS

El beneficio principal es que sus miembros se ganan la amistad y el apoyo de caballeros de fuera de su región natal. Los miembros ganan una pasión de Lealtad (Orden de la Manzana Dorada) de 3d6.

Los Azotadores

Sir Mordred, la víbora de Camelot, reunió a esta perversa hermandad para organizar a aquellos que estaban descontentos por los últimos años del reinado de Arturo (los Azotadores se han copiado directamente de los que aparecen en la historia de T. H. White). Se distinguen por el blasón de un puño con cota de malla que sujeta un látigo.

Los Azotadores creen que Arturo y su caballería gentil han diluido sus prerrogativas caballerescas. Creen que deben imponer sus reglas (su poder sobre los otros) tan severamente como sea posible y que no se les debería reprender por cualquier queja que tuvieran los plebeyos. Ellos aplican «la ley del más fuerte», por supuesto.

Miembros principales: Sir Mordred, Príncipe de Orkney; Agravaine, del Clan de Orkney.

REQUISITOS

Los miembros no pueden ser caballeros gentiles y no pueden tener una pasión de Lealtad (Arturo) o Lealtad (Penedragón) con un valor superior a 9. Deben tener una pasión de Lealtad (Mordred) de al menos 3.

BENEFICIOS

El beneficio de pertenecer a esta organización es que sus miembros tienen el apoyo de dos poderosos caballeros en caso de que alguien se queje de su comportamiento. Mordred y Agravaine trabajan duro para proteger a los amigos de su organización.

Los miembros reciben una pasión de Odio (Lancelot) de 3d6.

Los Caballeros Jóvenes

Los Caballeros Jóvenes se forman cuando el propio Arturo es un joven. No tienen tierras ni líderes, pero se ofrecen voluntarios para trabajar para el nuevo rey. Su valor en batalla y su lealtad hacia el rey, incluso por encima de sus lazos familiares, les hicieron ganarse un lugar permanente en la corte.

REQUISITOS

Los miembros de los Caballeros Jóvenes escogen a sus nuevos miembros por aclamación popular. Los voluntarios deben ser conocidos por su buen porte y honestidad y

deben apoyar las virtudes de la caballería gentil y el resto de creencias del Alto Rey.

BENEFICIOS

Los miembros cuentan con la atención del Alto Rey.

Equipo del caballero

Al principio de la campaña todavía no se han descubierto los siguientes tipos de armadura, pero sí estarán disponibles más adelante.

Tabla 6-1B: Armadura (ampliada)

Tipo de armadura	Reducción	Modificador a la DES
Armadura de placas parcial	14	-10
Armadura de placas completa	16	-12
Armadura gótica	18	-15

HABILIDADES DE COMBATE

Al igual que las armaduras, las armas mejoran con el tiempo, de modo que ambas evolucionan a la par. Cada una de las siguientes armas tiene su propia habilidad de armas asociada (un personaje con la habilidad Mangual 16 no tiene ninguna habilidad con el mangual de guerra, del mismo modo que un personaje con la habilidad de Lanza no sabe usar una lanza larga).

ALABARDA

Esta habilidad indica la pericia del personaje usando la alabarda, un arma pesada de dos manos que combina las propiedades de una lanza y un hacha. Gracias a su gran masa, una alabarda hace 1d6 puntos de daño adicionales a todos los oponentes. Además, su longitud proporciona un modificador de +5 cuando un soldado de infantería lo usa contra hombres montados (de este modo, se contrarresta la desventaja habitual de los infantes). No obstante, no puede usarse a caballo, ni con un escudo.

Una pifia indica que la alabarda se ha roto.

MANDOBLE

Esta habilidad indica la pericia del personaje con el mandoble, una espada de dos manos que no puede usarse a la vez que un escudo. Gracias a su gran masa, el mandoble inflige 1d6 puntos de daño extra a todos los enemigos.

Con una pifia, el mandoble se cae al suelo, pero no se rompe, con lo que se puede seguir usando. Con un empate, el mandoble rompe el arma del enemigo, a menos que también sea un mandoble.

MARTILLO

La habilidad de Martillo afecta al uso del personaje del martillo militar, un arma contundente y roma particularmente útil contra las armaduras de placas. Normalmente

se usa a una mano y con escudo. El martillo militar causa 1d6 puntos de daño adicional a los oponentes que usan armaduras de placas, parciales o completas, o armaduras góticas (estos tipos de armadura no están disponibles en las primeras fases de la campaña de **Pendragón**).

Una pifia indica que el martillo se ha roto.

MANGUAL

Esta habilidad define la pericia del personaje con el mangual, un arma perversa formada por varias cabezas (bolas plomadas) con pinchos atadas cada una con una cadena a un mango de madera. El mangual es un arma de una mano y se puede usar con un escudo. Esta arma a menudo se denomina incorrectamente «lucero del alba» a causa de sus cabezas con pinchos (pero comprueba la entrada sobre el verdadero lucero del alba que encontrarás más abajo).

Un mangual ignora toda la protección de un escudo, ya que se dobla alrededor de este obstáculo a la hora de dañar a su objetivo. También inflige 1d6 puntos de daño adicional a los oponentes que visten una armadura de cota de malla. Sin embargo, este arma es muy difícil de usar y con un resultado natural de 1 (el número que aparezca en el d20 antes de aplicar ningún modificador por valores de habilidad superiores a 20) golpea al que lo está usando, haciéndole daño normal.

Con una pifia, el arma se rompe.

MANGUAL DE GUERRA

Esta habilidad indica la pericia de un personaje con el mangual de guerra, que es en esencia un mangual que se usa a dos manos. Un mangual de guerra hace 1d6 puntos de daño adicionales contra todos los enemigos y, al igual que el mangual normal, ignora cualquier protección otorgada por un escudo. El mangual de guerra inflige un daño *adicional* de 1d6 a los enemigos que vistan armadura de cota de malla.

Sin embargo, al ser un arma muy difícil de utilizar, el mangual de guerra es a veces peligroso para aquel que lo usa: con una tirada natural de 1 (antes de aplicar ningún modificador por valores de habilidad superiores a 20) el arma golpea a su usuario, haciéndole daño completo.

Con una pifia, el mangual de guerra se rompe.

LUCERO DEL ALBA

Esta habilidad indica la pericia del personaje con el lucero del alba, un arma larga y contundente de dos manos que termina en una cabeza con pinchos. No se puede usar un lucero del alba con un escudo, pero, gracias a su masa y a sus terribles pinchos, causa 1d6 puntos de daño adicional a todos los blancos y, además, 1d6 puntos de daño *adicionales* a los enemigos que usen armadura de cota de malla.

Una pifia indica que el lucero del alba se rompe.

CABALLOS

La importación y la mejora en la cría de caballos hace que su tamaño aumente, de modo que puedan cargar con un jinete, su armadura y, finalmente, también con una barda.

CABALLO DE BATALLA ANDALUZ

TAM 36, DES 17, FUE 32, CON 12; Velocidad 8, Armadura 5, Inconsciente 12, Herida Grave 12, Derribo 36, Puntos de Golpe 48, Velocidad de Curación 5, Daño 7d6.

DESTRERO

TAM 42, DES 10, FUE 38, CON 10; Velocidad 7, Armadura 5, Inconsciente 13, Herida Grave 10, Derribo 42, Puntos de golpe 52, Velocidad de curación 5, Daño 8d6.

ARMADURA DE CABALLOS

Los destreros son lo suficientemente fuertes como para llevar protecciones pesadas de batalla llamadas «caparazones» sin penalizadores al movimiento. Solo un destrero puede llevar una armadura más pesada que el caparazón básico.

Los destreros pueden llevar bardas ligeras y pesadas de cota de malla, pero son muy raras y solo las crean los armeros privados de un duque o un rey y nunca se venden. Las bardas solo están disponibles en el juego si el director de juego lo permite.

Las gualdrapas, los caparazones y las bardas funcionan exactamente como la armadura de los humanos. Los valores de reducción de daño se añaden a los valores normales de armadura (natural) de los caballos, por lo que un caballo de batalla con una gualdrapa tendrá un valor de armadura de $5 + 1 = 6$.

Tipo de armadura	Reducción	Modificador al movimiento
Gualdrapa	1	-
Caparazón	5	-
Barda ligera	8	-1
Barda pesada	10	-2

CABALLOS ENTRENADOS PARA ATACAR

En algún momento de la campaña, el director de juego puede permitir a los caballeros jugadores tener caballos de batalla entrenados para luchar (en lugar de simplemente llevar a un guerrero a la batalla). Los destreros y los caballos de batalla normalmente son los únicos animales que pueden ser entrenados de este modo y pocos de estos caballos entrenados están a la venta.

Un caballo entrenado para atacar otorga una bonificación de +5 al arma de un caballero en combate cuerpo a cuerpo (pero no a Lanza de Caballería).

Apéndice Dos: Personajes y criaturas

En este apéndice encontrarás estadísticas para muchas de las personas y seres que los caballeros se pueden encontrar cuando van de aventuras. Estos datos están pensados principalmente para los directores de juego, pero los jugadores son libres de oírlas para hacerse una idea de las habilidades y características de sus enemigos potenciales. Después de todo, los caballeros tienen una idea aproximada de las capacidades de sus oponentes (aunque los jugadores no deberían conocer las estadísticas exactas de los PNJ).

Recuerda que probablemente los directores de juego modificarán alguna de estas estadísticas para adaptarlas a sus preferencias.

Personajes no jugadores

A continuación se presentan estadísticas normalizadas para los distintos tipos de personas que pueden conocerse durante el juego. Los individuos específicos pueden tener valores distintos a estos, de acuerdo a los deseos y necesidades del director de juego.

En general, estas listas de atributos se dan simplemente para cubrir las necesidades del combate. Estos datos se pueden usar como base para crear a un individuo real con su propia personalidad.

Se indican los rasgos de personalidad, pasiones, habilidades y cualidades especiales si son importantes o inusuales (como por ejemplo, para los pictos). En general, asume que cualquier valor de habilidad que no se esté detallado tiene el valor inicial que tendría un caballero en dicha habilidad. De forma alternativa, si es razonable que un personaje tenga un valor mejor en una habilidad dada, utiliza una cifra entre 11 y 13 (a elección del director de juego).

Cuando no están cargados, los caballeros y otros personajes y criaturas acostumbrados a llevar una carga pesada tienen un +2 a su atributo de Velocidad (ver «Movimiento en combate» en el Capítulo 5).

CABALLEROS

Los primeros cuatro caballeros se pueden considerar caballeros estadísticamente corrientes. Son los caballeros sin nombre y sin rostro que aparecen en segundo plano en cada historia, pero que (por la razón que sea) nunca destacan por sí mismos. El caballero Famoso cuyas estadísticas se dan aquí también es alguien que pertenece a esta multitud sin nombre, pero al menos es un caballero distinguido.

El caballero Excepcional (que el director de juego siempre tendría que adaptar a sus necesidades) puede usarse como

base para la mayoría de los grandes caballeros a los que no se describe en el juego, como sir Sagramore.

Cualquiera de estos caballeros puede ser modificado ligeramente aplicándoles diferencias por razones económicas (Pobre, Rico, etc.) o haciendo que sea un caballero religioso, por ejemplo.

CABALLERO JOVEN

TAM 14, DES 11, FUE 11, CON 14, APA 11; Velocidad 2; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 14; Derribo 14; Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6; Gloria 1200.

Habilidades de combate: Daga 5, Espada 15, Lanza 6, Lanza de Caballería 13; Batalla 10, Equitación 10.

Habilidades: Cazar 5, Cortesía 5, Heráldica 5, Percepción 10, Primeros Auxilios 10, Torneo 10.

Rasgos de personalidad: Valiente 13.

Pasiones: Lealtad (señor) 15.

Caballo: Caballo de batalla (6d6).

CABALLERO NORMAL

TAM 14, DES 11, FUE 14, CON 14, APA 11; Velocidad 3; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 14; Derribo 14; Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6; Gloria 1800.

Habilidades de combate: Daga 10, Espada 19, Lanza 10, Lanza de Caballería 15; Batalla 15, Equitación 15.

Habilidades: Cazar 10, Cortesía 10, Heráldica 10, Percepción 10, Primeros Auxilios 10, Torneo 10.

Rasgos de personalidad: Valiente 1d6+13.

Pasiones: Lealtad (señor) 15.

Caballo: Caballo de batalla (6d6).

CABALLERO VIEJO

TAM 11, DES 8, FUE 11, CON 11, APA 8; Velocidad 2; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 5; Herida Grave 11; Derribo 11; Puntos de Golpe 22; Velocidad de Curación 2; Daño 4d6; Gloria 2500.

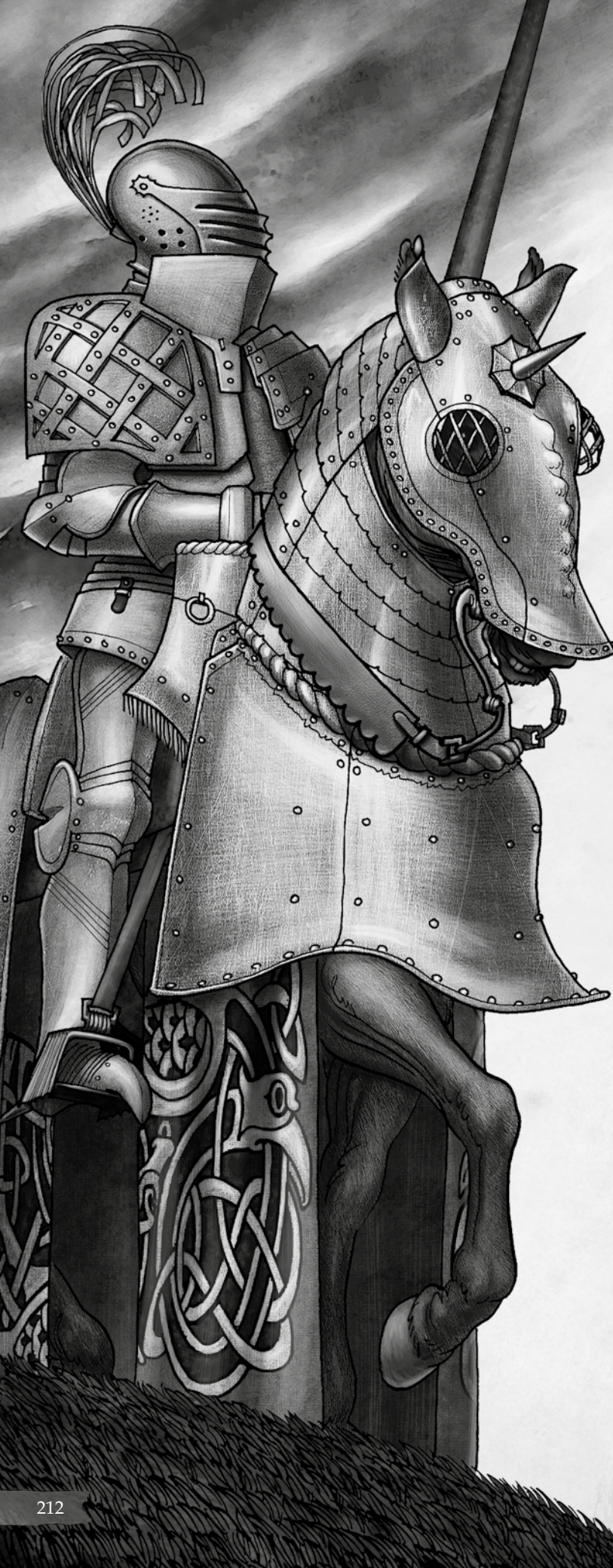
Habilidades de combate: Daga 10, Espada 20, Lanza 10, Lanza de Caballería 18; Batalla 18, Equitación 18.

Habilidades: Cazar 15, Cortesía 15, Heráldica 15, Percepción 15, Primeros Auxilios 15, Torneo 15.

Rasgos de personalidad: Valiente 1d6+12.

Pasiones: Lealtad (señor) 15.

Caballo: Caballo de batalla (6d6).



CABALLERO NOTABLE

TAM 15, DES 11, FUE 14, CON 15, APA 11; Velocidad 3; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 8; Herida Grave 15; Derribo 15; Puntos de Golpe 30; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6; Gloria 3000.

Habilidades de combate: Daga 10, Espada 21, Lanza 10, Lanza de Caballería 16; Batalla 16, Equitación 16.

Habilidades: Cazar 10, Cortesía 10, Heráldica 10, Percepción 12, Primeros Auxilios 10, Torneo 10.

Rasgos de personalidad: Valiente 15.

Pasiones: Una o más a 16

Caballo: Caballo de batalla (6d6).

Equipo: Ropa buena (2 £).

CABALLERO FAMOSO

TAM 16, DES 13, FUE 14, CON 15, APA 13; Velocidad 3; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 8; Herida Grave 15; Derribo 16; Puntos de Golpe 31; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6; Gloria 6000.

Habilidades de combate: Daga 10, Espada 22, Hacha 15, Lanza 10, Lanza de Caballería 18; Batalla 18, Equitación 18.

Habilidades: Cazar 13, Cortesía 13, Heráldica 13, Percepción 13, Primeros Auxilios 13, Torneo 13.

Rasgos de personalidad: Valiente 16.

Pasiones: Una o más a 16

Caballo: Caballo de batalla (6d6).

Equipo: Ropas ricas (4 £).

CABALLERO EXCEPCIONAL

TAM 17, DES 16, FUE 16, CON 16, APA 16; Velocidad 3; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 8; Herida Grave 16; Derribo 17; Puntos de Golpe 33; Velocidad de Curación 3; Daño 6d6; Gloria 9000.

Habilidades de combate: Daga 10, Espada 23, Hacha 18, Lanza 18, Lanza de Caballería 21, Maza 18; Batalla 18, Equitación 20.

Habilidades: Cazar 16, Cortesía 16, Heráldica 16, Percepción 16, Primeros Auxilios 16, Torneo 16, todo el resto de habilidades caballerescas a 5 o más.

Rasgos de personalidad: Prudente 16, Valiente 18.

Pasiones: Una o más a 16

Caballo: Caballo de batalla (6d6).

Equipo: Ropa noble (8 £).

GUERREROS

Al igual que con los caballeros, estos personajes se pueden modificar fácilmente cambiando simplemente unos pocos números y añadiendo algunos rasgos de personalidad.

Ten en cuenta que se han añadido bonificaciones de +1 o +2 a los valores de Velocidad de los luchadores que no llevan armadura metálica.

ARQUERO

TAM 9, DES 10, FUE 10, CON 15, APA 10; Velocidad 4; Armadura 2; Inconsciente 6; Herida Grave 15; Derribo 9; Puntos de Golpe 24; Velocidad de Curación 3; Daño 3d6.

Habilidades de combate: Arco 18 (3d6), Espada 8.

Habilidades: Cazar 8, Percepción 12.

Rasgos de personalidad: Valiente 10.

BANDIDO

TAM 12, DES 10, FUE 12, CON 12, APA 8; Velocidad 4; Armadura 4; Inconsciente 6; Herida Grave 12; Derribo 12; Puntos de Golpe 24; Velocidad de Curación 2; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Arco 8 (3d6), Daga 8, Lanza Larga 8.

Habilidades: Cazar 16, Percepción 18.

Rasgos de personalidad: Cruel 13, Suspica 16, Valiente 8.

Pasiones: Odio (caballeros) 12.

SOLDADO DE INFANTERÍA

TAM 10, DES 10, FUE 10, CON 13, APA 10; Velocidad 3; Armadura 6 + escudo; Inconsciente 6; Herida Grave 13; Derribo 10; Puntos de Golpe 23; Velocidad de Curación 2; Daño 3d6.

Habilidades de combate: Daga 6, Espada 10, Lanza 10.

Habilidades: Percepción 10.

Rasgos de personalidad: Valiente 12.

GUERRERO PICTO

TAM 8, DES 14, FUE 11, CON 11, APA 7; Velocidad 4; Armadura 3*; Inconsciente 5; Herida Grave 11; Derribo 8; Puntos de Golpe 19; Velocidad de Curación 2; Daño 3d6.

Habilidades de combate: Gran Hacha 15 (+1d6, +2d6 contra escudos), Jabalina 18, Lanza Larga 14.

Habilidades: Cazar 18, Cultura Feérica 15, Percepción 18, Primeros Auxilios 15.

Rasgos de personalidad: Valiente 16.

Pasiones: Amor (Diosa) 12; Honor 12

Especial: Los guerreros pictos sufren un modificador de -5 a sus habilidades de combate cuando luchan en la oscuridad (en lugar del -10 habitual). Pueden realizar una tirada de Percepción cada ronda durante el combate (esta es una excepción a la regla de «una única acción por ronda») para reducir esta penalización a 0, ya que normalmente se desplazan de noche.

*Los pictos tienen tatuajes mágicos en sus cuerpos que les protegen como una armadura.

GUARDIA REAL

TAM 13, DES 13, FUE 13, CON 15, APA 10; Velocidad 3; Armadura 10; Inconsciente 7; Herida Grave 15; Derribo 13; Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Ballesta 15 (mediana, 1d6+13), Daga 8, Espada 13, Lanza Larga 17.



Habilidades: Percepción 15.

Rasgos de personalidad: Valiente 15.

Pasión: Lealtad (señor) 16.

BERSERKER SAJÓN

Este guerrero usa normalmente la opción de combate de Ataque Incontrolado (ver «Tácticas de combate opcionales» en el Capítulo 6).

TAM 17, DES 13, FUE 17, CON 18, APA 6; Velocidad 3; Armadura 10; Inconsciente 9; Herida Grave 18; Derribo 17; Puntos de Golpe 35; Velocidad de Curación 4; Daño 6d6+1d6*.

Habilidades de combate: Gran Hacha 19 (+1d6, +2d6 contra escudos), Jabalina 20.

Habilidades: Navegación 3, Nadar 4, Percepción 5.

Rasgos de personalidad: Generoso 16, Terrenal 16, Orgulloso 16, Sibarita 16, Temerario 16, Valiente 22.

Pasión: Amor (Wotan) 16, Honor 6.

*Bonificación por seguir las virtudes wotánicas.

JEFE TRIBAL SAJÓN

TAM 17, DES 10, FUE 14, CON 14, APA 12; Velocidad 2; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 8; Herida Grave 14; Derribo 17; Puntos de Golpe 31; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6+1d6*.

Habilidades de combate: Hacha 21, Jabalina 17, Lanza 20; Batalla 15.

Habilidades: Navegación 18, Nadar 12, Percepción 15.

Rasgos de personalidad: Generoso 16, Terrenal 16, Orgulloso 16, Sibarita 16, Temerario 16, Valiente 17.

Pasión: Honor 15.

* Bonificación por seguir las virtudes wotánicas.

GUERRERO SAJÓN

TAM 16, DES 8, FUE 14, CON 14, APA 11; Velocidad 3; Armadura 6 + escudo; Inconsciente 8; Herida Grave 14; Derribo 16; Puntos de Golpe 30; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Hacha 14, Jabalina 13, Lanza 13.

Habilidades: Navegación 12, Nadar 10, Percepción 15.

Rasgos de personalidad: Valiente 12.

Pasión: Honor 10.

SARGENTO

TAM 13, DES 10, FUE 13, CON 15, APA 10; Velocidad 3; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 15; Derribo 13; Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación 3; Daño 3d6.

Habilidades de combate: Espada 13, Lanza de Caballería 13.

Habilidades: Percepción 10.

Rasgos de personalidad: Valiente 14.

Caballo: Caballo de batalla malo (5d6).

SARGENTO EXPERIMENTADO

TAM 13, DES 10, FUE 13, CON 15, APA 10; Velocidad 3; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 7; Herida Grave 15; Derribo 13; Puntos de Golpe 28; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Espada 19, Lanza de Caballería 18.

Habilidades: Percepción 15.

Rasgos de personalidad: Valiente 16.

Caballo: Caballo de batalla (6d6).

GENTE CORRIENTE

Estas personas por lo general no son combatientes, pero se incluyen sus estadísticas en aras de la exhaustividad.

MONJE CRISTIANO

TAM 10, DES 10, FUE 10, CON 13, APA 10; Velocidad 4; Armadura 1; Inconsciente 7; Herida Grave 13; Derribo 10; Puntos de Golpe 29*; Velocidad de Curación 2; Daño 3d6.

Habilidades: Administración 12, Leer (latín) 6, Primeros Auxilios 18, Quirugía 18, Religión (cristiana) 18.

Rasgos de personalidad: Casto 16, Clemente 15, Espiritual 16, Frugal 17, Indulgente 16, Modesto 17, Valiente 5.

Pasiones: Amor (Dios) 17.

Posesiones: Biblia, crucifijo de plata sencillo, vendas, equipo de viaje sencillo.

* Bonificación de +6 a los Puntos de Golpe por seguir las virtudes cristianas.

GRANJERO

TAM 8, DES 9, FUE 12, CON 10, APA 8; Velocidad 4; Armadura 1; Inconsciente 5; Herida Grave 10; Derribo 8; Puntos de Golpe 18; Velocidad de Curación 2; Daño 3d6.

Habilidades: Administración 8, Cazar 2, Cultura Feérica 5, Cultura Popular 12, Industria 10, Primeros Auxilios 10.

Habilidades de combate: Maza 8 (usando un palo, -1d6).

Rasgos de personalidad: Valiente 5.

MERCADER RICO

TAM 11, DES 10, FUE 10, CON 14, APA 8; Velocidad 4; Armadura 2; Inconsciente 6; Herida Grave 14; Derribo 11; Puntos de Golpe 25; Velocidad de Curación 2; Daño 4d6.

Habilidades: Administración 8, Cazar 2, Cultura Popular 16, Oratoria 12, Percepción 15, Primeros Auxilios 10.

Habilidades de combate: Espada 8.

Rasgos de personalidad: Valiente 6.

Caballo: Rocín.

Posesiones: Ropas ricas (2 £), 3d20 d.

HERRERO DE PUEBLO

TAM 11, DES 13, FUE 17, CON 14, APA 7; Velocidad 5; Armadura 1; Inconsciente 6; Herida Grave 14; Derribo 11; Puntos de Golpe 25; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6.

Habilidades: Cultura Feérica 8, Cultura Popular 12, Industria 15, Percepción 8, Primeros Auxilios 10.

Habilidades de combate: Maza 13 (usando un martillo, no tiene +1d6 contra cota de malla).

Rasgos de personalidad: Valiente 12.

Mujeres

Los personajes femeninos no están pensados para el combate, por lo que se debe prestar atención a la personalidad más que a los puntos de golpe y a las habilidades de ataque. Estas estadísticas se ofrecen como base a partir de las que desarrollar personajes interesantes.

SIRVIENTA COMÚN

TAM 10, DES 13, FUE 9, CON 13, APA 12; Velocidad 4; Armadura 1; Inconsciente 6; Herida Grave 13; Derribo 10; Puntos de Golpe 23; Velocidad de Curación 2; Daño 3d6.

Habilidades: Cortesía 3, Cultura Popular 13, Industria 10, Percepción 10, Primeros Auxilios 10, Quirugía 10.

Habilidades de combate: Daga 6 (-1d6 al daño).

Rasgos de personalidad: Casta 10, Valiente 3.

DAMA

TAM 10, DES 13, FUE 10, CON 15, APA 15; Velocidad 4; Armadura 2; Inconsciente 6; Herida Grave 15; Derribo 10; Puntos de Golpe 25; Velocidad de Curación 3; Daño 3d6; Gloria 250.

Habilidades: Administración 12, Bailar 12, Cortesía 14, Industria 15, Moda 13, Percepción 10, Primeros Auxilios 16, Quirugía 17.

Habilidades de combate: Daga 10 (-1d6 al daño); Batalla 10.

Rasgos de personalidad: Casta 13, Valiente 4.

DAMA DE HONOR

TAM 10, DES 14, FUE 8, CON 13, APA 14; Velocidad 4; Armadura 1; Inconsciente 6; Herida Grave 13; Derribo 10; Puntos de Golpe 23; Velocidad de Curación 2; Daño 3d6.

Habilidades: Administración 7, Bailar 9, Cortesía 8, Industria 13, Moda 10, Percepción 8, Primeros Auxilios 12, Quirugía 9.

Habilidades de combate: Daga 10 (-1d6 al daño); Batalla 3.

Rasgos de personalidad: Casta 13, Valiente 4.

DONCELLA

TAM 10, DES 11, FUE 9, CON 14, APA 15; Velocidad 4; Armadura 2; Inconsciente 6; Herida Grave 14; Derribo 10; Puntos de Golpe 24; Velocidad de Curación 2; Daño 3d6; Gloria 850.

Habilidades: Administración 15, Bailar 12, Cortesía 16, Industria 16, Moda 14, Percepción 10, Primeros Auxilios 16, Quirugía 17.

Habilidades de combate: Daga 10 (-1d6 al daño); Batalla 10.

Rasgos de personalidad: Casta 17, Valiente 8.

Pasiones: Honor 17, Hospitalidad 16.

Tamaño y peso

Aunque todos los personajes comienzan con un TAM de entre 8 y 18, es bueno saber cuál es el tamaño real de tu personaje basándose en esta medida abstracta. Además, muchas criaturas son mucho más grandes o mucho más pequeñas que los caballeros.

Una criatura de hasta TAM 10 pesa aproximadamente diez libras (4,5 kilogramos) por cada punto de TAM. De este modo, un sabueso de TAM 7 pesa unas 70 libras (32 kilogramos), más o menos. Más allá de TAM 10, cada número indica un aumento del 10 % con respecto al valor previo. De este modo, un personaje con TAM 15 pesa un 10 % más que uno con TAM 14.

La siguiente tabla permite que te hagas una idea del tamaño de un personaje o criatura de un simple vistazo.

Tabla B-1: Tamaño de los Personajes y Criaturas

Característica TAM	Peso aproximado (libras)	Equivalencia en kilogramos
1	10	4,5
2	20	9
3	30	13,5
4	40	18
5	50	22,5
6	60	27
7	70	31,5
8	80	36
9	90	40,5
10	100	45
11	110	50
12	122	55
13	134	60
14	147	66
15	162	73
16	178	80
17	196	88
18	216	97
19	238	107
20	262	118
21	288	130
22	317	142
23	349	157
24	384	173
25	422	190
26	464	209
27	510	230
28	561	252
29	617	278
30	679	306
31	747	336
32	822	370
33	904	407
34	994	447
35	1093	492
40	1760	792
45	2834	1275
50	4566	2055
55	7353	3309
60	11 842	5329
70	30 715	13 822
80	79 667	35 850
90	206 635	92 986
100	535 960	241 182

Críaturas y bestias

A continuación encontrarás las estadísticas de muchas de las criaturas y monstruos que habitan en el mundo de **Pen-dragón**. Esta información está pensada para directores de juego, pero los personajes pueden consultar esta sección para hacerse una idea del poder relativo de las criaturas con las que se van a enfrentar, pues la mayoría de los caballeros habrán oído suficientes historias y leyendas sobre dragones como para saber si es sabio o no perseguir a uno (sin importar lo que su valor o su honor les diga).

Las criaturas pueden tener habilidades o cualidades especiales que no están disponibles para los personajes humanos. Por ejemplo, muchas criaturas tienen una «armadura natural» debido a una piel gruesa o a escamas que les protegen igual que la armadura, pero no hace que lleven una carga.

Velocidad: Para los cuadrúpedos, la Velocidad se calcula como $(FUE+DES)/5$, pero algunas criaturas pueden tener modificadores inherentes a este valor base. Las criaturas con otros medios de locomoción, como alas, generalmente usan otras fórmulas para calcular su Velocidad.

Tamaño y ventaja: El valor del atributo de Daño de las criaturas se calcula de forma diferente al de los humanos, ya que las bestias no siempre pueden usar su fuerza y masa totales en combate del mismo modo que puede hacerlo un caballero con un arma de acero. Como resultado, muchos monstruos y bestias tienen una estadística de Daño significativamente menor de la que tendrían usando la fórmula habitual de $\text{dados de Daño} = (TAM+FUE)/6$.

Los establos

El entrenamiento que recibe un caballo es generalmente más importante que su raza o tipo, pero el tamaño y la fuerza siguen siendo importantes. Se puede entrenar para el combate a un poni grande, pero la mayoría son demasiado pequeños para ser de utilidad en la lucha. La costumbre determina para qué se entrena a cada tipo de caballo y en esta sección asumimos que se ha seguido la costumbre habitual.

ENTRENAMIENTO DE COMBATE

Los caballos tienen que estar entrenados para el combate si el jinete tiene que concentrarse por completo en su tarea. Se asume que todos los caballos de batalla, rocines y corceles han sido entrenados de forma apropiada para la batalla, y eso se refleja en su precio y en el uso que se les da. Dado que tienen este entrenamiento, no es necesario realizar tiradas adicionales en un combate, como se hace con los caballos de montar.

Los caballos que *no* están entrenados para el combate son difíciles de controlar durante los momentos de presión y pánico de una lucha sangrienta. En combate, los jinetes de monturas insuficientemente entrenadas deben realizar una tirada de Equitación para controlar a su asustada montura antes de realizar cualquier otra acción en cada ronda de combate (esta es una excepción a la regla de «solo una acción por ronda») y sus resultados se deciden usando la siguiente tabla:

Tirada de

Equitación

Efecto

Crítico	El jinete no necesita hacer más tiradas de Equitación para controlar al caballo durante este combate.
Éxito	El personaje puede luchar esta ronda de forma normal.
Fracaso	El personaje no puede luchar esta ronda, pero puede tratar de evadir ataques por medio de otra tirada de Equitación (ver «Des-trabarse» en el Capítulo 6).
Pifia	Se pierde el control del caballo y este huye del campo de batalla. Sigue corriendo hasta que se consiga una tirada de Equitación para retomar el control de la montura.

CABALLOS DE CAZA

Algunos caballos, especialmente los corceles, están entrenados para la caza. Cuando sea necesario realizar una tirada de Equitación durante una cacería, o se esté persiguiendo a alguien a través de los bosques, se puede añadir un modificador de +5 a la habilidad si se cabalga sobre una montura entrenada para la caza.

CABALLOS LESIONADOS

Los caballos son robustos e inmensamente fuertes, pero en muchos sentidos son bastante frágiles. Un caballo puede dejar de ser útil de forma permanente para el combate y el trabajo si se lesiona. Se considera que un caballo está «lesionado» o «inservible» si ha sufrido una Herida Grave o si pifia una tirada de CON después de realizar una marcha forzada o algún otro tipo de actividad extenuante.

La FUE y la CON de un caballo lesionado se reducen cada una en dos puntos y su Velocidad disminuye en uno. Una bestia así pasa a llamarse «jamelgo» y solo es capaz de llevar cargas de un lugar a otro, pero nada más.

Jamelgo: Cualquier tipo de caballo que ha sufrido una lesión permanente o es demasiado viejo para realizar su función original se denomina jamelgo. Sus atributos pueden variar mucho, pero siempre son caballos lentos y mediocres.

CABALLOS MÁGICOS

Los caballos mágicos son algo extraordinario, pero hay varios precedentes sobre su existencia en la literatura artúrica. Los caballos mágicos generalmente tienen armaduras mágicas o valores excepcionales de Velocidad, pero son posibles muchos otros efectos.

Para conseguir un caballo mágico se necesita realizar un esfuerzo o hazaña heroicos, que decidirá el director de juego. Solo se pueden conseguir como resultado de una aventura y nunca a través de una compra. Posiblemente el jinete deba ganarse la confianza del caballo para que este acepte ocupar una posición en su establo. En muchos casos, para conseguir domar al caballo se necesitará una larga serie de tiradas de Equitación u otros esfuerzos similares.

ESTADÍSTICAS DE LAS MONTURAS

Las distintas monturas, igual que los personajes genéricos que se han mostrado anteriormente en este apéndice, se pueden individualizar de forma sencilla realizando pequeños cambios en sus atributos, de forma que se pueda conseguir un «caballo de batalla malo» o un «corcel rápido», por ejemplo.

ACÉMILA

Utiliza estas estadísticas para los caballos de carga y los ponis.

TAM 22, DES 12, FUE 15, CON 16; Velocidad 5; Armadura 3; Inconsciente 10; Herida Grave 16; Derribo 22; Puntos de Golpe 38; Velocidad de Curación 3; Daño 3d6.

BURRO

Los burros llegaron a Britania con la invasión romana en el año 43 d. C. y desde entonces se han usado principalmente en los campos y como animales de carga.

TAM 15, DES 15, FUE 20, CON 15; Velocidad 5; Armadura 3; Inconsciente 8; Herida Grave 15; Derribo 15; Puntos de Golpe 30; Velocidad de Curación 4; Daño 4d6.

CABALLO DE BATALLA

Esta es una montura grande, pesada y entrenada para la batalla. Es el caballo de guerra habitual de un caballero. La mayoría de los caballos de batalla son híbridos de ponis britanos nativos y de caballos mayores u otras razas extranjeras más grandes.

TAM 34, DES 17, FUE 30, CON 12; Velocidad 8; Armadura 5; Inconsciente 12; Herida Grave 12; Derribo 34; Puntos de Golpe 46; Velocidad de Curación 4; Daño 6d6.

ROCÍN

El rocín es el caballo de montar habitual del caballero (aunque normalmente también está entrenado para el combate, ya que son el caballo que montan los *caballeros*), relativamente pequeño y lento, pero robusto y confortable.

TAM 26, DES 10, FUE 18, CON 14; Velocidad 6; Armadura 4; Inconsciente 10; Herida Grave 14; Derribo 26; Puntos de Golpe 40; Velocidad de Curación 3; Daño 4d6.

CABALLO DE TIRO

TAM 15, DES 10, FUE 15, CON 10; Velocidad 4; Armadura 3; Inconsciente 6; Herida Grave 10; Derribo 15; Puntos de Golpe 25; Velocidad de Curación 3; Daño 2d6.

CORCEL

El corcel es un caballo grande criado por su velocidad y suele usarse como el caballo de montar habitual de un caballero. Los corceles se entrenan a menudo o para la batalla o para la caza (y en ocasiones para ambas cosas).

TAM 30, DES 25, FUE 24, CON 15; Velocidad 9; Armadura 5; Inconsciente 11; Herida Grave 15; Derribo 30; Puntos de Golpe 45; Velocidad de Curación 4; Daño 5d6.

MULA

Una mula es el resultado del cruce de un burro macho y una yegua. Son conocidas por su tozudez, su gran sentido del equilibrio y sus cascos muy duros que rara vez se rompen o astillan.

TAM 25, DES 8, FUE 25, CON 18; Velocidad 6; Armadura 4; Inconsciente 11; Herida Grave 18; Derribo 25; Puntos de Golpe 43; Velocidad de Curación 4; Daño 6d6.

PALAFRÉN

El palafrén es un excelente caballo de paseo. Algunos destacan por su amabilidad y manejo sencillo, lo que les hace ser las monturas favoritas de las damas. A estas bestias amables se las conoce también como ambladores, trotones o caballos de paseo.

Los palafrenes, por definición, no se entrenan normalmente para la batalla.

TAM 26, DES 10, FUE 16, CON 8; Velocidad 6; Armadura 3; Inconsciente 9; Herida Grave 8; Derribo 26; Puntos de Golpe 34; Velocidad de Curación 2; Daño 3d6.

BESTIAS NATURALES

Los personajes pueden encontrarse con muchas bestias feroces mientras están de cacería o de aventuras. A continuación se proporcionan las estadísticas de algunas de las más comunes, tanto domesticadas como salvajes.

Ten en cuenta que los siguientes atributos son únicos para ciertas criaturas salvajes. Si algunos de estos atributos no se indican en una criatura particular, asume que su valor es 0.

Gloria ganada: Esta es la cantidad de Gloria que se gana por acabar con la criatura (si tiene los atributos que aquí se indican. Como siempre, el valor será mayor si el director de juego aumenta de forma significativa las estadísticas de la criatura).

EVASIÓN

La habilidad de Evasión, disponible solo para las bestias y los monstruos, indica la pericia del animal a la hora de esconderse y escapar de sus depredadores.

Durante cada segmento de una cacería, la presa realiza una tirada enfrentada de Evasión contra la habilidad de Cazar del personaje (o la habilidad de Evasión de un depredador).

Cuando un cazador alcanza a su presa, utiliza la siguiente fórmula para averiguar la cercanía del cazador (y su séquito) a su presa en la primera ronda de combate:

$1d6 + \text{valor de Evasión de la presa} - \text{valor de Cazar del perseguidor}$

Ataque sorpresa: Una vez que el cazador (o los cazadores) alcanza a su presa, el primer personaje que llega a la escena puede realizar un ataque gratuito, siempre que esté a distancia de combate cuerpo a cuerpo (una yarda) o que tenga un arma de proyectiles con un alcance adecuado. Como alternativa, puede decidir permanecer cerca de la criatura hasta que lleguen refuerzos para atacar en un combate cuerpo a cuerpo normal.

Si llega más de un personaje al mismo tiempo, siempre se debería dejar atacar primero a aquel personaje que tenga una Gloria significativamente mayor que la del resto. Si no, podrá atacar en primer lugar el que tenga un valor mayor de Velocidad (o, en caso de empate, con una DES mayor).

El ataque por sorpresa es una tirada enfrentada entre la habilidad de arma del cazador y la habilidad de Evasión de la presa. Consulta el resultado en la siguiente tabla.

BESTIAS ALEGÓRICAS

El mundo medieval está lleno de mitos y alegorías, y todo puede tener significados ocultos. Estas interpretaciones, aunque pueden parecer ingenuas y absurdas hoy en día, tenían sentido para las personas de aquella época.

Como resultado, algunas criaturas en **Pendragón** pueden provocar una respuesta emocional importante a un personaje que observe su comportamiento natural. Tales eventos pueden ocurrir a menudo o rara vez, dependiendo del sentido del humor del director de juego y del modo en que quiera mostrar estas verdades medievales.

Al encontrarse con estas bestias, el director de juego puede ofrecer la oportunidad de obtener una marca en un rasgo de personalidad o pasión. Primero pide una tirada de Percepción, e indica que cierta criatura (y su comportamiento) llama la atención del personaje y aquellos que tengan éxito podrán observar al extraño animal si lo desean.

Si un personaje reconoce el rasgo de personalidad que se está mostrando, otórgale a dicho personaje una marca de experiencia. El resto de los personajes pueden realizar una tirada del mismo rasgo y conseguirán una marca de experiencia si tienen éxito en la tirada y después fallan en una tirada contra el rasgo opuesto. De este modo, pueden conseguir una marca de experiencia en el rasgo contrario, al haber fallado al reconocer la virtud que se estaba ilustrando. Si ambas tiradas fallan, no se gana ninguna marca.

No se proporcionan estadísticas para estas criaturas alegóricas porque esos números no tendrían mucho significado en la mayoría de los casos. Sin embargo, se muestran las estadísticas de algunas de ellas en este apéndice o en posteriores escenarios.

Abeja: La abeja es trabajadora y cívica con todas sus compañeras, un parangón de la sociabilidad. Trabaja todo el día, pero no por ella, sino por el bien de su comunidad, y tiene tal sentido de la justicia que cuando comete un delito grave contra su comunidad, se pica a sí misma hasta que muere. Cuando se la observa durante un tiempo prolongado, la abeja puede dar la oportunidad de hacer tiradas de Enérgico y Justo.

Abubilla: La abubilla no puede volar cuando envejece, pero su prole cuida de ella, alimentándola y limpiándola hasta que muere por causas naturales. Cuando se observa esto, los caballeros pueden intentar realizar una tirada de Amor (familia).

Águila: Estas madres imperiales ponen a prueba a sus crías haciendo que estas miren fijamente al sol. Si apartan la vista, los jóvenes son rechazados y se les arroja del nido. La madre hace esto por puro sentido de la justicia, que es ciega, y los que lo observen podrán obtener una marca en Justo.

Castor: A esta criatura se la caza por sus testículos, que sirven para fabricar una poderosa medicina. Cuando los cazadores se acercan a él, el castor se castra a sí mismo y arroja sus órganos al cazador, tratando de este modo de escapar con vida. Los que observen este acontecimiento pueden recibir una marca en su rasgo de Cobarde.

Cigüeña: Las cigüeñas son aves familiares. Son monógamas y siempre vuelven a los mismos nidos. Los padres incuban sus

huevos tan atentamente que pierden plumas y después sus polluelos los cuidan durante el mismo tiempo que ha durado su cría. Observar este comportamiento de forma continuada, o de forma intermitente a lo largo de los años, puede permitir a los personajes obtener una marca en Amor (familia).

Elefante: Los elefantes no se aparean. Cuando quieren concebir, buscan un árbol de mandrágora y se alimentan con sus frutos. Como resultado de ello, la hembra queda preñada. Al observar esto y reflexionar sobre ello, los caballeros ganan una marca en Casto.

Focha: Este pájaro se encuentra a menudo en compañía de las águilas, pues sus nidos se encuentran más abajo en las paredes verticales. Las fochas adoptan a cualquier águila huérfana o rechazada que cae desde su nido y cuidan del aguilucho hasta que se convierte en un adulto. Observar este hecho proporciona una marca en Generoso.

Halcón: Estas elegantes rapaces a menudo niegan la comida a sus crías y las hacen marcharse rápidamente del nido para que se cuiden por sí mismas. Lo hacen para que sus jóvenes sean duros y resistentes. Aun así, cualquiera que observe esto puede recibir una marca en Cruel.

Lince: El lince es una especie de lobo moteado cuya orina se endurece en siete días para crear una piedra preciosa llamada *carbunclo*. Los lincees saben esto, por lo que entierran su orina tan profundamente como les es posible para evitar que los humanos la encuentren y usen las piedras como adorno. Aquellos que vean esto reciben una marca en Egoísta.

Macho cabrío: El macho de la cabra es muy lujurioso y siempre está tratando de copular con las hembras. Cuando se observa este comportamiento de forma alegórica, el observador puede ganar una marca en Lujurioso.

Pavo real: El pavo real es increíblemente vanidoso y se considera a sí mismo la más bella de las criaturas. Cuando se despierta, grazna porque teme por un momento que su belleza se haya marchitado. Despliega su cola cuando se siente observado, simplemente para presumir. Los que observen a este pájaro pueden ganar una marca en Orgulloso.

Pelicano: Estas aves acuáticas matan a sus jóvenes todos los años, imbuidos de justa ira. Luego, tres días después, se pican sus pechos hasta que la sangre cae sobre sus polluelos, que vuelven a la vida. Si los caballeros jugadores observan esto, pueden conseguir una marca en Espiritual.

Perdiz: La perdiz es mentirosa porque roba los huevos de otros pájaros y trata de criarlos ella misma. Sin embargo, los polluelos de otras especies rara vez son engañados, pues cuando escuchan los lamentos de sus verdaderos padres, tratan de volver con ellos. Al observar esto, los caballeros ganan una marca en Falso.

Perro: Ninguna criatura es más leal que un perro, que sigue a su amo a todas partes, dispuesta a entregar su vida si fuera necesario. Los perros son además muy confiados y obedecen las órdenes sin vacilación. Observar este comportamiento puede proporcionar marcas en Lealtad (señor) y/o Confiado.

Tabla B-2: Ataque por Sorpresa contra Evasión

Resultado del ataque	Efecto
Crítico	El cazador inflige daño doble. En la primera ronda de combate, la presa, si sigue consciente, ataca al cazador que esté más cerca de ella.
Éxito	El cazador inflige un daño normal. En la primera ronda de combate, la presa, si sigue consciente, ataca al cazador que esté más cerca de ella, a menos que haya sufrido una Herida Grave, en cuyo caso intenta de nuevo Evasión.
Éxito parcial	La presa escapa. Vuelve a usar las reglas de persecución, pero con un modificador de +5 a futuras tiradas de Cazar.
Fallo	La presa escapa. Vuelve a usar las reglas de persecución, pero con un modificador de -5 a futuras tiradas de Cazar.
Pifia	La presa escapa y el cazador pierde su rastro. Vuelve a la primera fase de la persecución, con un modificador de -5 a futuras tiradas de Cazar.

Consulta la aventura de introducción del Apéndice 3 para ver un ejemplo de cacería, que explica los conceptos de «segmentos» y «persecuciones».

La acometida: Si la presa sobrevive al ataque por sorpresa, hasta tres personajes con armas de cuerpo a cuerpo (y cualquier número con armas a distancia) pueden intentar otro ataque, mientras la bestia trata de escapar o avanzar hacia sus atacantes. La presa sigue usando su valor de Evasión, en lugar de realizar una tirada enfrentada con su habilidad de combate. Si la presa están atacando a varias personas, debe dividir su valor de Evasión entre ellos del mismo modo que dividiría su habilidad de combate en circunstancias normales (consulta «Combate contra múltiples oponentes» en el Capítulo 6).

Combate normal: Si la criatura sobrevive a la acometida, se usan las reglas de combate normales. Si la criatura ha logrado huir, se reanuda la cacería como una persecución.

DISCRECIÓN Y VALOR

Cuando un personaje desea atacar a una bestia feroz, podría necesitar realizar una tirada con éxito de Valiente al divisar por primera vez a la criatura (el director de juego debe decidir si una criatura es «feroz» y si, por tanto, hay que realizar una tirada. Generalmente, las bestias mágicas siempre exigen una tirada de Valiente). Este requisito es un factor de supervivencia para los caballeros jugadores jóvenes: las criaturas que son demasiado grandes o poderosas como para matarlas deberían ser evitadas o aplacadas, no atacadas. Por ello, también se da un modificador de Prudente cuando es apropiado que funciona igual que el modificador de Valiente, pero se aplica a las tiradas de Prudente.

Si se falla la tirada de Valiente, el personaje se muestra reacio a acercarse a la bestia durante una ronda (se puede intentar una nueva tirada en la siguiente ronda), mientras que una pifia indica que el personaje huye aterrorizado durante al menos 1d6

SE ENCUENTRA AL JABALÍ

Se adentraron osadamente en los arbustos para hacerle salir, y él, con repentina furia, trató de huir, arremetiendo contra la fila de hombres en vano. El jabalí cuyo ataque soportaba era una hermosura, un ejemplar maduro que hacía tiempo que abandonó su rebaño, adulto, agresivo, el mayor de todos los jabalís, y cuando gruñía, era terrible; y los hombres gemían, porque a tres derribó a tierra en su primera carga, pero no hizo más daño en su ataque. Los cazadores dijeron «¡Hola!» y gritaron «¡Ey! ¡Ey!» y se llevaban los cuernos a los labios para tocar a rebato. Muchas son las bocas de perros y hombres que acosan al jabalí con ladridos y gritos y rugen hasta que el bosque retumba y el jabalí se vuelve, acorralado, embistiendo a los perros, y, lastimeramente, ellos huyen, aullando por sus heridas.

Gawain y el Caballero Verde

rondas mientras recupera la calma. Un personaje que tiene éxito en su tirada de Valiente, pero que no desea atacar a una criatura particularmente temible (como un dragón o un gigante a los que es imposible derrotar), puede hacer una tirada de Prudente para evitar el combate, normalmente sin deshonor.

Los grupos de caballeros que se enfrenten a un monstruo individual tienen más posibilidades de derrotarlo, por lo que el valor de los modificadores de Valiente y Prudente se debería repartir a partes iguales entre todos ellos. Del mismo modo, la Gloria por derrotarlo se dividirá entre los personajes.

Modificador de Prudente: Este modificador se aplica a todas las tiradas de Prudente que un personaje debe hacer para atacar a la criatura en cuestión. Generalmente, solo los monstruos (y no las bestias naturales) tienen modificadores de Prudente.

Modificador de Valiente: Muchos monstruos y algunas bestias naturales imponen modificadores inherentes a las tiradas de Valiente. El modificador se aplica a todas las tiradas de Valiente que el personaje deba hacer para poder atacar a la criatura en cuestión. Si la criatura tiene un modificador, el personaje *siempre* debe realizar la tirada de Valiente antes de poder atacarla.

Evidentemente, también se podrían aplicar otros modificadores a la situación. Por ejemplo, si una doncella indefensa está amenazada por una terrible bestia, podría ser apropiado aplicar un modificador positivo a la tirada de Valiente del caballero.

HALCÓN

Todos los halcones, gavilanes y otras aves rapaces pueden usar estas estadísticas. A estas aves se las guarda en un edificio especial llamado «halconera».

TAM 1, DES 20, FUE 5, CON 5; Velocidad 20; Armadura 0; Inconsciente 2; Herida Grave 5; Derribo 1; Puntos de Golpe 6; Velocidad de Curación 2; Daño 1d6.

Habilidades de combate: Garras 12.

JABALÍ

El jabalí es una criatura astuta y salvaje, muy respetada por su peligrosidad cuando se encuentra acorralada. Como especie, los jabalíes son bastante pugnaces y los viejos jabalíes solitarios son particularmente peligrosos.

Cuando lucha contra un oponente a caballo, un jabalí ataca siempre primero al caballo, ya que no puede golpear más alto.

Gloria ganada 15; TAM 20, DES 15, FUE 30, CON 25; Velocidad 8; Armadura 5; Inconsciente 11; Herida Grave 25; Derribo 20; Puntos de Golpe 45; Velocidad de Curación 6; Daño 6d6.

Habilidades de combate: Colmillos 18.

Habilidades: Evasión 10.

Ferocidad: Un jabalí ataca durante una ronda completa después de sufrir un daño que normalmente incapacitaría a cualquier otra criatura (esto es, después de que sus Puntos de Golpe hayan bajado por debajo del umbral de Inconsciente o después de que haya sufrido una Herida Grave).

LOBO

Los lobos viajan y cazan en manada. Rara vez atacan a los humanos bajo circunstancias normales, pero son una amenaza para el ganado.

Gloria ganada 5; TAM 5, DES 22, FUE 12, CON 12; Velocidad 8; Armadura 2; Inconsciente 4; Herida Grave 12; Derribo 5; Puntos de Golpe 17; Velocidad de Curación 2; Daño 3d6.

Habilidades de combate: Mordisco 20.

Habilidades: Evasión 10.

OSO

Esta variedad más bien pequeña de oso pardo es la única nativa de Britania. Normalmente trata de evitar a los humanos, pero puede ser mortal si está atrapado o acorralado. Un entretenimiento popular es enfrentar a un toro con un oso en un pozo o circo. Cuando lucha contra oponentes a caballo, el oso suele atacar primero al jinete.

Gloria ganada 10; TAM 25, DES 10, FUE 25, CON 18; Velocidad 8; Armadura 6; Inconsciente 11; Herida Grave 18; Derribo 25; Puntos de Golpe 43; Velocidad de Curación 4; Daño 3d6 (aniquilar)*.

Habilidades de combate: Garras 13.

Habilidades: Evasión 7.

Ferocidad: Un oso ataca durante una ronda completa después de sufrir un daño que normalmente incapacitaría a cualquier otra criatura (esto es, después de que sus Puntos de Golpe hayan bajado por debajo del umbral de Inconsciente o después de que haya sufrido una Herida Grave).

**Aniquilar:* Un oso puede atacar solo a un enemigo cada ronda utilizando su habilidad de Garras 13. Si el oso gana la ronda, realiza dos tiradas de daño de 3d6 en lugar de una única tirada de daño, simulando los ataques de golpear y desgarrar del

oso. Los daños causados por estos dos totales se consideran dos heridas diferentes.

PERRO

Prácticamente en todas las casas hay algún chucho que ladra a los extraños y se alimenta de las sobras. Las razas de perro son muy variadas y la mayor parte son perros de muestra o lebreles. Los primeros cazan por el olfato y los segundos usando la vista. Una jauría de perros de caza normalmente tiene una mezcla de perros de los dos tipos.

Los perros, a los que se guarda en perreras, son casi tan valiosos como los caballos, pues son imprescindibles en las cacerías, hasta tal punto de que se debería aplicar un modificador de al menos -5 (o más) a cualquier tirada de Cazar si no se dispone de perros.

PERRO COMÚN

La mayoría de los perros, incluyendo a los perros de caza, utilizan estas estadísticas.

TAM 4, DES 25, FUE 12, CON 12; Velocidad 8; Armadura 1; Inconsciente 4; Herida Grave 12; Derribo 4; Puntos de Golpe 16; Velocidad de Curación 2; Daño 2d6.

Habilidades de combate: Mordisco 8 (-1d6 contra armaduras metálicas).

PERRO EXCEPCIONAL

Los sabuesos grandes y los mastines, muy raros y valiosos, tienen mejores atributos que los perros típicos. Un ejemplo de este tipo de perros extraordinarios es el lobero irlandés, un tipo de perro doméstico muy apreciado. Es más común en Irlanda y algunas veces se entrega como premio en Britania.

TAM 12; DES 20, FUE 13, CON 12; Velocidad 7; Armadura 2; Inconsciente 6; Herida Grave 12; Derribo 12; Puntos de Golpe 24; Velocidad de Curación 3; Daño 3d6.

Habilidades de combate: Mordisco 15 (-1d6 contra armaduras metálicas).

TORO

El toro, salvaje o doméstico, puede ser extremadamente fiero, especialmente cuando defiende a su rebaño o cuando se provoca para que luche en el circo.

Gloria ganada 10; TAM 30, DES 10, FUE 30, CON 20; Velocidad 8; Armadura 6; Inconsciente 13; Herida Grave 20; Derribo 30; Puntos de Golpe 50; Velocidad de Curación 5; Daño 6d6.

Habilidades de combate: Cornear 10, Pisotear 18 (solo a oponentes caídos).

Habilidades: Evasión 5.

Modificador de Valiente: +2.

Carga: Un toro puede moverse su Velocidad completa y hacer un ataque con Cornear como una única acción. Si se mueve antes de atacar, consigue un modificador de +5 a su tirada de Cornear y, si el ataque tiene éxito, inflige +2d6 puntos de daño.

CIERVOS

El ciervo macho normalmente trata de huir de sus enemigos, pero cuando se encuentra acorralado o agotado, lucha hasta la muerte.

CORZO

Este es un ciervo muy pequeño, indigno de ser cazado por un caballero. Se incluye únicamente porque el corzo macho es importante en varios mitos y cuentos de hadas y podría, por tanto, aparecer en alguna aventura. Es tan pequeño que no necesita estadísticas: un solo golpe sirve para matarlo y no puede realizar ataques que podrían herir a un caballero.

Habilidades: Evasión 19.

GAMO

El gamo es muy grande y su pelaje rojizo está cubierto de puntos blancos. Sus grandes cuernos son similares a los del mucho más grande alce americano.

Gloria ganada 1; TAM 17, DES 20, FUE 15, CON 15; Velocidad 9; Armadura 3; Inconsciente 8; Herida Grave 15; Derribo 17; Puntos de Golpe 32; Velocidad de Curación 3; Daño 3d6.

Habilidades de combate: Cornear 11, Pezuña 10.

Habilidades: Evasión 18.

Modificador a Valiente: +10.

Carga: Un gamo puede moverse su Velocidad completa y hacer un ataque con Cornear como una única acción. Si se mueve antes de atacar, consigue un modificador de +3 a su tirada de Cornear y, si el ataque tiene éxito, causa +1d6 puntos de daño.

VENADO

Venado es un gran ciervo similar al arce americano. Los machos siempre tratan de huir de sus perseguidores, pero si se sienten acorralados o agotados, luchan hasta la muerte.

Gloria ganada 5; TAM 20, DES 25, FUE 25, CON 20; Velocidad 9; Armadura 4; Inconsciente 10; Herida Grave 20; Derribo 20; Puntos de Golpe 40; Velocidad de Curación 5; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Cornear 15, Pezuña 15.

Habilidades: Evasión 15.

Modificador a Valiente: +10.

Carga: Un venado puede moverse su Velocidad completa y hacer un ataque con Cornear como una única acción. Si se mueve antes de atacar, consigue un modificador de +3 a su tirada de Cornear y, si el ataque tiene éxito, inflige +2d6 puntos de daño.

ZORRO

Es un animal astuto y engañoso, capaz de volver su pelaje rojo para que parezca sangre y de fingir muerto para así atraer a las aves y cazarlas. No puede correr en línea recta, solo en círculos.

Gloria ganada 5; TAM 2, DES 30, FUE 10, CON 10; Velocidad 8; Inconsciente 3; Herida Grave 10; Derribo 20; Puntos de Golpe 12; Velocidad de Curación 2; Daño 2d6.

Habilidades de combate: Morder 10.

Habilidades: Evasión 13.

Monstruos y bestias fabulosas

Las criaturas mágicas peligrosas para un caballero son raras, afortunadamente. Como grupo, estas criaturas son conocidas como «monstruos». Muchas tienen cualidades y atributos especiales como ataques inusuales o adicionales que deben tenerse muy en cuenta durante un combate.

Los monstruos pueden huir o rendirse si se les acerca un fuerte contingente de caballeros armados. El deber de un caballero es librar al mundo de estas «amenazas», por lo que normalmente se necesita matar a los monstruos para ganar la Gloria debida por su derrota. Sin embargo, a discreción del director de juego, se puede ganar una décima parte de la Gloria (o más, dependiendo de las circunstancias) si se obtiene una victoria parcial contra un monstruo.

CABALLERO FEÉRICO

Un caballero feérico no es un ser humano, sino un ser inmortal que normalmente vive en el sombrío mundo del Otro Lado.

Las estadísticas que se muestran a continuación representan a un caballero feérico relativamente poderoso. Podrían existir otros con mejores o peores habilidades y características.

Gloria ganada 200; TAM 20, DES 20, FUE 20, CON 20; Velocidad 4; Armadura 18 + escudo; Inconsciente 10; Herida Grave 20; Derribo 20; Puntos de Golpe 40; Velocidad de Curación 4; Daño 7d6; Gloria 6000.

Habilidades de combate: Daga 10, Espada 23, Lanza 21, Lanza de Caballería 21; Batalla 15, Equitación 21.

Rasgos de personalidad: Valiente 16+, otros según decida el director de juego.

Pasiones: Las que decida el director de juego.

Habilidades: Cazar 15, Cortesía 15, Heráldica 8, Percepción 15, Primeros Auxilios 15, Torneo 10.

Caballo: Caballo de batalla feérico (8d6, Velocidad 10).

Equipo: Ropas ricas (4 £), varios objetos feéricos según decida el director de juego.

Modificador de Valiente: -5.

CENTÍCORA

Este animal ungulado es muy poco común, pero se le puede cazar en los bosques más profundos. Sus dos cuernos están unidos y pueden moverse de forma independiente el uno del otro. Gracias a esto, esta fabulosa criatura puede atacar a dos enemigos en una ronda.

Gloria ganada 50; TAM 30, DES 10, FUE 15, CON 15; Velocidad 8; Armadura 8; Inconsciente 12; Herida Grave 15; Derribo 30; Puntos de Golpe 45; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Cornear 12*.

Habilidades: Evasión 12.

**Cornear:* Una centícora puede realizar dos ataques con sus cuernos cada ronda y cada uno utiliza el valor de Cornear 12.

Se pueden dirigir ambos ataques al mismo oponente o a dos enemigos diferentes. Un personaje atacado por ambos cuernos debe defenderse por separado de ellos, como si estuviera luchando contra dos enemigos distintos (ver «Combate contra múltiples oponentes» en el Capítulo 6). Cada cuerno inflige el daño normal.

DRACO

Estas serpientes gigantes tienen sin duda un origen demoníaco. Pueden exhalar fuego y tienen pieles muy gruesas. Al contrario que los dragones, con los que están emparentados, no tienen alas. Tienen la habilidad de regenerar el daño e incluso de volver a unir o hacer volver a crecer un miembro amputado.

Gloria ganada 400; TAM 35, DES 30, FUE 35, CON 25; Velocidad 10; Armadura 15; Inconsciente 15; Herida Grave 25; Derribo 35; Puntos de Golpe 60; Velocidad de Curación especial*; Daño 7d6.

Habilidades de combate: Mordisco 15 y Coletazo 10†, Aliento flamígero 10†

Habilidades: Evasión 7.

Modificador de Prudente: +10.

Modificador a Valiente: -10.

**Regeneración:* Un draco se cura 1d6 puntos de golpe cada ronda, incluso si ha sufrido Heridas Graves o Mortales. Solo se le puede matar si se le decapita (una Herida Mortal) y después se aplica fuego a la cabeza decapitada y al cuello.

†*Ataques múltiples:* Un draco puede realizar un ataque de Mordisco y Coletazo en cada ronda y cada uno se debe dirigir a un oponente distinto y ambos causan el daño normal.

‡*Aliento flamígero:* El aliento flamígero de un draco inflige el daño normal de un fuego a un ritmo de 1d6 (ver «Fuego y calor» en el Capítulo 6) contra un único oponente. Este daño aumenta mientras el draco siga ganando la tirada de ataque contra el mismo oponente en cada ronda consecutiva.

DRAGÓN

Los dragones de la Britania legendaria son criaturas únicas y la mayoría son astutos, si no eruditos. A menudo, un dragón particular tiene una debilidad específica o solo se le puede dar muerte por un método específico.

En próximos suplementos se hablará de dragones concretos, pero ningún libro artúrico estaría completo sin al menos uno, por lo que a continuación se dan las estadísticas de un dragón «común» *pequeño* como ejemplo para los caballeros jugadores que piensen que pueden luchar con seguridad contra estas magníficas y terribles criaturas.

Consulta también «Draco» y «Guiverno».

Gloria ganada 1000; TAM 80, DES 40, FUE 80, CON 50; Velocidad 16 (volando); Armadura 15; Inconsciente 33; Herida Grave 50; Derribo 80; Puntos de Golpe 130; Velocidad de Curación 14; Daño 16d6.

Habilidades de combate: Garras 17*, Mordisco 15†.

Habilidades: Evasión 5.

Modificador de Prudente: +10.

Modificador de Valiente: -15.

Ataque volador: Un dragón no puede planear, pero sí puede pasar volando junto a un oponente y realizar un único ataque de garras o mordisco cuando pasa junto a él. De este modo puede moverse su Velocidad y realizar un único ataque como parte de su acción. Un dragón que ataque de este modo causa una penalización de -15 a la tirada de ataque de cualquier enemigo que le intente golpear esa ronda.

**Garras:* Un dragón en tierra puede realizar dos ataques separados de garras por ronda, cada uno con su valor de Garras 17. Estos ataques se pueden dirigir ambos a un único oponente o a dos enemigos diferentes. Un personaje que sea atacado por las dos garras tendrá que defenderse por separado contra dos ataques, como si estuviera luchando contra dos oponentes distintos (consulta «Combate contra múltiples oponentes» en el Capítulo 6). Cada garra causa el daño normal.

†*Mordisco:* El ataque de mordisco de un dragón funciona como un ataque de presa (ver «Presa» en el Capítulo 6) además de hacer daño normal. Un dragón que consiga un crítico de este modo se tragará a cualquier criatura con un TAM igual o menor a la mitad del TAM del dragón. El indefenso enemigo muere y es devorado.

GIGANTE

Esta raza gobernó el mundo hace mucho tiempo, antes de que los viejos dioses les expulsaran a las tierras baldías. Son más grandes que los hombres, pero lentos de pensamiento y de cuerpo (no ganan bonificaciones a la Velocidad por no llevar armadura). Sus costumbres son más parecidas a las de los osos que a las de los hombres y muchos se deleitan devorando carne humana. Visten con pieles bastas y no fabrican nada que requiera un mínimo de habilidad o refinamiento.

En combate solo usan porras (que pueden ser ramas, troncos o incluso árboles arrancados de cuajo) o sus armas naturales (luchando y golpeando). Su gruesa piel es áspera y dura.

La lujuria antinatural de los gigantes masculinos se extiende, de forma muy poco caballerosa, a las mujeres humanas.

Alcance: Debido a su gran envergadura, todos los gigantes ignoran las penalizaciones reflexivas habituales de +5/-5 al luchar contra un caballero que haga un ataque de lanza de caballería contra ellos.

GIGANTE PEQUEÑO

Esta variedad de gigantes no es mucho mayor que un guerrero sajón muy grande, pero en cualquier caso es mayor que un hombre normal.

Gloria ganada 100; TAM 25, DES 8, FUE 20, CON 25, APA 5; Velocidad 3; Armadura 15; Inconsciente 13; Herida Grave 25; Derribo 25; Puntos de Golpe 50; Velocidad de Curación 5; Daño 8d6.

Habilidades de combate: Presa 15, Maza 13.

Habilidades: Evasión 5.

GIGANTE NORMAL

Es un auténtico titán y casi invulnerable a las armas de la mayoría de los caballeros.

Gloria ganada 250; TAM 40, DES 5, FUE 50, CON 30, APA 3; Velocidad 6; Armadura 25; Inconsciente 18; Herida Grave 30; Derribo 40; Puntos de Golpe 70; Velocidad de Curación 8; Daño 15d6.

Habilidades de combate: Presa 10, Maza 15 (usa una porra, no tiene +1d6 contra cota de malla).

Habilidades: Evasión 3.

Modificador de Prudente: +5.

Modificador de Valiente: -5.

Pisar fuerte: Este gigante puede realizar dos ataques separados de pelear por ronda en lugar de otros ataques, usando su valor de Presa 10 y cada ataque debe dirigirse a un oponente distinto. Cada ataque hace el daño normal de pelea. Un gigante no puede pisar fuerte a una criatura con un TAM más grande que la mitad del TAM del gigante.

GIGANTE ENORME

Es un monstruo de proporciones legendarias que todos los caballeros cuerdos deberían evitar. Afortunadamente, es relativamente lento y los jinetes pueden escapar de él fácilmente.

Gloria ganada 500; TAM 85, DES 1, FUE 65, CON 35, APA 3; Velocidad 5*; Armadura 40; Inconsciente 30; Herida Grave 35; Derribo 85; Puntos de Golpe 120; Velocidad de Curación 10; Daño 25d6.

Habilidades de combate: Presa 4, Maza 7 (usa un garrote, no tiene +1d6 contra cota de malla).

Habilidades: Evasión 1.

Modificador de Prudente: +15.

Modificador de Valiente: -15.

**Pesado:* Este tipo de gigante tiene un modificador de -2 a su Velocidad (ya incluido en el valor indicado).

Pisar fuerte: Este gigante puede realizar dos ataques de pisar fuerte por ronda en lugar de otros ataques, usando su valor de Presa 4 y cada ataque debe dirigirse a un oponente distinto. Cada ataque hace el daño normal de pelea. Un gigante no puede pisar fuerte a una criatura con un TAM más grande que la mitad del TAM del gigante.

GRIFO

Este monstruo tiene los cuartos traseros de un gigantesco león y las alas, cabeza y cuartos delanteros de un águila colosal. Le encanta la carne de caballo, pero además odia (y devora) a los humanos.

Los grifos proceden de la tierra de Hiperbórea, al norte de Europa, y prefieren anidar en los picos de las montañas más agrestes.

Gloria ganada 250; TAM 40, DES 20, FUE 40, CON 25; Velocidad 14 (volando); Armadura 10; Inconsciente 16; Herida Grave 25; Derribo 40; Puntos de Golpe 65; Velocidad de Curación 7; Daño 8d6.



Habilidades de combate: Garras 17*, Mordisco 10†.

Habilidades: Evasión 30.

Modificador de Valiente: -5.

Ataque volador: Un grifo no puede flotar, pero sí puede pasar volando junto a un oponente y realizar un único ataque de Garras o Mordisco cuando pasa junto a él. De este modo puede moverse su Velocidad y realizar un único ataque como parte de su acción. Un grifo que ataque de este modo causa una penalización de -15 a la tirada de ataque de cualquier enemigo que le intente golpear esa ronda.

**Garras:* Un grifo en el suelo puede realizar dos ataques con sus garras cada ronda y cada uno utiliza su habilidad de Garras 17. Estos ataques se pueden dirigir a un único oponente o a dos enemigos diferentes (consulta «Combate contra múltiples oponentes» en el Capítulo 6). Cada garra causa el daño normal.

† *Ataque de agarrar:* El mordisco de un grifo que está volando se considera un ataque de agarrar (ver «Presa» en el Capítulo 6), además de hacer el daño normal. Un grifo que logre realizar una presa con éxito habrá atrapado a su enemigo en su boca y después volará hacia arriba y dejará caer a su indefenso oponente un número de yardas igual al valor de velocidad que le quedara antes de realizar el ataque. Un grifo no puede atrapar a una criatura con un TAM mayor que un tercio de su propio tamaño (TAM 13 para un grifo normal).

GUIVERNO

Esta criatura emparentada con los dragones tiene dos patas y alas. Es mucho más pequeño que el resto de dragones, pero tiende a vivir y cazar en grupos familiares de entre dos y seis individuos.

Gloria ganada 100; TAM 20, DES 60, FUE 25, CON 20; Velocidad 13 (volando); Armadura 8; Inconsciente 10; Herida Grave 20; Derribo 20; Puntos de Golpe 40; Velocidad de Curación 5; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Mordisco 12, Garras 15*.

Habilidades: Evasión 30.

Ataque volador: Un guiverno no puede planear, pero sí puede pasar volando junto a un oponente y realizar un único ataque con sus garras cuando pasa junto a él. De este modo puede moverse su Velocidad y realizar un único ataque como parte de su acción. Un guiverno que ataque de este modo causa una penalización de -13 a la tirada de ataque de cualquier enemigo que le intente golpear esa ronda.

**Garras:* Un guiverno puede atacar con sus garras solo cuando está volando. Puede atacar a un único oponente por ronda, usando su habilidad de Garras 15. Sin embargo, si gana la ronda, puede realizar dos tiradas independientes de 3d6 de daño, en lugar de una sola tirada. El daño que causen estos totales de daño distintos se consideran dos heridas diferentes.



HIPOGRIFO

Esta famosa criatura es parte león, parte águila y parte caballo, la extraña unión de un grifo y un caballo. Se dice que la criatura viene de Grecia, pero se encuentra en muchas leyendas artúricas.

Gloria ganada 200; TAM 30, DES 25, FUE 15, CON 10; Velocidad 16 (volando); Armadura 10; Inconsciente 10; Herida Grave 15; Derribo 30; Puntos de Golpe 40; Velocidad de Curación 3; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Pezuña 12.

Habilidades: Evasión 30.

Ataque volador: Un hipogrifo no puede planear, pero sí puede pasar volando junto a un oponente y realizar un único ataque de Garras o Mordisco cuando pasa junto a él. De este modo puede moverse su Velocidad y realizar un único ataque como parte de su acción. Un hipogrifo que ataque de este modo causa una penalización de -15 a la tirada de ataque de cualquier enemigo que le intente golpear esa ronda.

LEÓN

El majestuoso y terrible león de las leyendas artúricas se encuentra muchas veces en la obra de Malory. Sir Perceval ayuda a uno durante la Búsqueda del Grial, dos de ellos viven en la Tumba de los Leones en Ganis y cuatro de ellos escoltan al mágico Ciervo Blanco a través del bosque.

Este león es mucho más grande que el león africano «natural» y es más parecido en tamaño a un tigre dientes de sable. Además, es muy astuto y extremadamente mágico.

Gloria ganada 250; TAM 40, DES 25, FUE 30, CON 20; Velocidad 11; Armadura 10; Inconsciente 10; Herida Grave 20; Derribo 40; Puntos de Golpe 60; Velocidad de Curación 5; Daño 7d6.

Habilidades de combate: Garras 21*, Mordisco 20 (solo a enemigos derribados, +2d6 daño).

Habilidades: Evasión 10.

Modificador de Valiente: -5.

**Garras:* Un león puede realizar dos ataques con sus garras cada ronda y cada uno utiliza su habilidad de Garras 21. Estos ataques se pueden dirigir a un único oponente o a dos enemigos diferentes. Un personaje atacado por dos garras se tiene que defender de ellas como si fueran dos oponentes diferentes (consulta «Combate contra múltiples oponentes» en el Capítulo 6). Cada garra causa el daño normal.

MANTÍCORA

Esta bestia antropófaga tiene tres filas de dientes y cola de un escorpión. Sus ojos rojos brillan de noche y su voz se parece a las notas sibilantes de una flauta. Aunque es originaria de la lejana India, una o dos han sido avistadas en las montañas de Britania, a donde han llegado para alimentarse de humanos.

La mantícora es un saltador tan poderoso que ningún muro puede detenerla. Al contrario de lo que dicen algunas leyendas, no tiene alas.

Gloria ganada 300; TAM 45, DES 20, FUE 45, CON 25; Velocidad 11; Armadura 10; Inconsciente 18; Herida Grave 25; Derribo 45; Puntos de Golpe 70; Velocidad de Curación 7; Daño 9d6.





Habilidades de combate: Mordisco 10, Picadura 20 (solo 6d6 daño).

Habilidades: Evasión 10.

Modificador de Prudente: +10.

Modificador de Valiente: -10.

PANTERA

Se dice que la pantera es un felino nativo de Britania «de un color jaspeado, [...] muy bella y excesivamente amable» (*The Book of Beasts* de T. H. White). Es una gran enemiga de los dragones y se dice que puede producir un gran eructo que la protege contra estos grandes monstruos (esto último se deja a discreción del director de juego, pues tal habilidad no está incluida en las siguientes estadísticas).

La pantera es más pequeña que un león y prefiere emboscarse para atacar a enemigos solitarios en los bosques. Cuando es sorprendida, quizá por una cacería, se considera que es una presa magnífica.

Gloria ganada 75; TAM 15, DES 25, FUE 25, CON 15; Velocidad 9; Armadura 5; Inconsciente 8; Herida Grave 15; Derribo 15; Puntos de Golpe 30; Velocidad de Curación 4; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Garras 10*, Mordisco 15 (+1d6 daño).

Habilidades: Evasión 15.

**Garras:* Una pantera puede realizar dos ataques con sus garras cada ronda y cada una utiliza su habilidad de Garras 10. Estos ataques se pueden dirigir a un único oponente o a dos enemigos diferentes. Un personaje atacado por dos garras se tiene que defender de ellas como si fueran dos oponentes diferentes (consulta «Combate contra múltiples oponentes» en el Capítulo 6). Cada garra causa el daño normal.

SALTADOR DE AGUA

Este aterrador monstruo se parece a una enorme rana sin patas y con alas similares a aletas. Puede saltar desde el agua y planear sobre la superficie para atrapar a pescadores que estén en sus botes. Después los arrastra bajo el agua para ahogarlos y devorarlos. Un saltador de agua está indefenso si se le lleva a tierra firme o se le atrapa en un bote, aunque sus movimientos espasmódicos siguen siendo peligrosos para cualquiera que sea golpeado.

Un saltador de agua no tiene ninguna cualidad positiva, ni física ni espiritual.

Gloria ganada 100; TAM 10, DES 20, FUE 15, CON 15; Velocidad 7 (nadando o volando); Armadura 5; Inconsciente 6; Herida Grave 15; Derribo 10; Puntos de Golpe 25; Velocidad de Curación 5; Daño 3d6.

Habilidades de combate: Mordisco 10*.

**Ahogar:* Un saltador de agua puede saltar desde el agua y volar hacia un oponente, realizando una tirada de Mordisco. De este modo puede desplazarse su Velocidad normal y realizar un ataque como parte de su acción. El mordisco de un saltador de agua se considera un ataque de presa (ver «Presa» en el Capítulo 6) además de hacer el daño normal. Si consigue inmovilizar a su oponente mientras vuela, debe realizar inmediatamente una tirada enfrentada de FUE contra la de su víctima. Si gana y hay agua dentro del alcance del valor de movimiento que queda, habrá conseguido arrastrar a su enemigo dentro del agua.

Espasmos de muerte: Un saltador de agua que esté fuera del agua se retorcerá intensamente durante un número de rondas igual a su puntuación de CON antes de morir, moviéndose una yarda por ronda hacia la zona con agua más cercana. Mientras lo hace, puede realizar un ataque de Mordisco contra cualquier criatura a una yarda de ella, causando +1d6 de daño extra si logra golpear.

UNICORNIO

Esta criatura es normalmente tímida y reservada y puede esconderse fácilmente de la mayoría de los cazadores. Sin embargo, se puede atraer a cualquier unicornio usando la «treta de la virgen» (ver cuadro de texto). Se le suele buscar porque muchas partes de su cuerpo son valiosas para los magos, su carne es una delicia para la mayoría de los paladares y sus cabezas son trofeos valiosísimos para cualquier señor que admire la caza.

Aunque se puede capturar a un unicornio, nunca se le puede domar. Si se encierra a un unicornio, este se consume pronto, muriendo a los pocos días o incluso a las pocas horas, sin importar el trato que le profesen sus captores.

Magia: Un unicornio conoce simplemente magia de Ilusión, si así lo decide el director de juego, con la que puede realizar pequeños trucos con los que distraer a sus enemigos, cubrir sus huellas o asustar a los caballos. Un unicornio puede curar todas las heridas tocándolas con su cuerno si lo desea. No puede utilizar su capacidad de curación durante el combate, pero en momentos de tranquilidad puede curarse a sí mismo.

GRAN UNICORNIO

Esta noble criatura normalmente utiliza Ilusión para ocultar su rastro y para engañar a los perros de caza. Un gran unicornio siempre lucha hasta la muerte antes que permitir que lo capturen.

Gloria ganada 100; TAM 25, DES 40, FUE 25, CON 25; Velocidad 12; Armadura 5; Inconsciente 13; Herida Grave 25; Derribo 25; Puntos de Golpe 50; Velocidad de Curación especial*; Daño 5d6.

Habilidades de combate: Cuerno 16.

Habilidades: Evasión 15, Percepción 18.

Carga: Un unicornio puede moverse usando su valor de Velocidad normal y realizar un ataque con su cuerno como parte de una única acción. Si se mueve antes de atacar, inflige +2d6 puntos de daño.

*Un unicornio puede curar todas las heridas tocándolas con su cuerno si lo desea. No puede utilizar su capacidad de curación durante el combate, pero en momentos de tranquilidad puede curarse a sí mismo.

UNICORNIO MENOR

Esta adorable criatura nunca haría daño a un inocente. No obstante, su cuerno tiene propiedades milagrosas, por lo que, igual que su pariente mayor, es objeto de caza.

Gloria ganada 25; TAM 15, DES 45, FUE 15, CON 15; Velocidad 10; Armadura 3; Inconsciente 8; Herida Grave 15; Derribo 15; Puntos de Golpe 30; Velocidad de Curación especial*; Daño 3d6.

Habilidades de combate: Cuerno 10.

Habilidades: Evasión 25, Percepción 18.

Modificador a Valiente: +5.

*Un unicornio puede curar todas las heridas tocándolas con su cuerno si lo desea. No puede utilizar su capacidad de curación durante el combate, pero en momentos de tranquilidad puede curarse a sí mismo.

OTROS MONSTRUOS

En próximos suplementos de **Pendragón** se ofrecerán las estadísticas de más monstruos que se pueden encontrar fuera de Logres, incluyendo a muchas criaturas del Reino de las Hadas.

LA TRETA DE LA VIRGEN

Varios tipos de bestias salvajes de las leyendas britanas pueden ser domadas por doncellas vírgenes. De las criaturas descritas en este apéndice, solo el unicornio puede ser controlado de esta forma.

La doncella debe ir sola al lugar donde mora la criatura y entretenerla. El jugador puede intentar una tirada de Cantar o de Tocar (instrumento) y, si tiene éxito, la criatura se siente atraída y aparece. La doncella debe invitar al unicornio a sentarse con ella, de modo que la criatura ponga la cabeza en su regazo. Ella debe realizar entonces una tirada de Casta y, si tiene éxito, la criatura caerá dormida y permanecerá así tanto tiempo como la doncella siga cantando o tocando su instrumento.

Algunas viejas historias sugieren que una doncella que falle su tirada de Casta puede ser «asaltada» por el amoroso unicornio. En tal caso, debe matarse a la bestia o la doncella sufrirá un destino horrible.

Apéndice Tres: Aventuras

En **Pendragón**, una «aventura» es cualquier tipo de situación de juego que pueden experimentar los jugadores. Las aventuras son las historias de la campaña. Proporcionan el enlace entre tu imaginación, tu personaje, la ambientación y el juego. Una aventura incluye ambientación, personajes no jugadores y una trama potencial para desafiar o entretener a los caballeros jugadores.

Esta sección describe los conceptos básicos, tipos y términos que se usan en la creación de aventuras para **Pendragón**. Se incluye una aventura de introducción completa que sirven para que tanto el director de juego como los jugadores se familiaricen con el juego y con sus reglas. Al terminarla, los recién llegados tendrán una buena idea de cómo jugar al juego.

Se proporcionan varios ejemplos de aventuras en solitario («Servicio de vasallaje», «En el cruce de caminos», «Perdido en el bosque») así como instrucciones sobre cuándo deberían utilizarse.

Se pueden encontrar más aventuras en el suplemento **La Gran Campaña de Pendragón** y en futuras publicaciones.

Aventura de introducción

Pendragón adquiere mayor profundidad y significado cuando se utilizan todas las reglas. El juego puede parecer intimidante al principio, especialmente para directores de juego y jugadores principiantes. Incluso los directores de juego con experiencia en otros sistemas de juego pueden encontrar complicados ciertos aspectos de este juego.

Aquí, sin embargo, presentamos un modo sencillo y divertido de comenzar una campaña de **Pendragón**. Contiene sugerencias para el director de juego sobre cómo dirigir una campaña extensa, información adicional sobre la ambientación y una aventura inicial con la que conseguir que tu campaña empiece con un estilo adecuado. La aventura sirve para familiarizar a los jugadores con el juego y a sus personajes con su tierra natal.

Es importante que calcules el tiempo para que los personajes sean nombrados caballeros al final de la primera sesión de juego. Ten un ojo puesto en el reloj y abrevia alguna parte si es necesario para conseguirlo.

LA PREPARACIÓN DEL DIRECTOR DE JUEGO

Para comenzar, piensa en las siguientes metas y objetivos para tu primera aventura.

- ✦ Mostrar la moralidad de la Edad Media e ilustrar las pasiones principales.
- ✦ Presentar a algunos personajes no jugadores.
- ✦ Presentar Logres, el escenario principal de **Pendragón**.
- ✦ Presenciar algunas de las maravillas de la Britania preartrúrica.

- ✦ Establecer la base inicial de poder de los caballeros jugadores.
- ✦ Establecer a la familia y los aliados de los caballeros jugadores.

MATERIALES NECESARIOS

Como director de juego, necesitarás lo siguiente: este libro, varias copias de la hoja de personaje en blanco (y quizá copias de los cuatro caballeros de ejemplo), hojas de papel para escribir (en blanco y cuadriculadas), lápices y dados de 20 y 6 caras.

Además, deberías traer contigo una energía entusiasta y sin límites, una naturaleza generosa y dispuesta a ayudar, un cierto sentido de la justicia, una disposición amable, un ego modesto y cooperativo y la valentía necesaria para empezar.

Tus PRIMEROS JUGADORES

A menos que pertenezcas a una comunidad activa de juegos establecida, conseguir jugadores puede ser difícil. Incluso en lugares donde abundan los entusiastas de los juegos, como en las universidades, los grupos de juego pueden estar formados por desconocidos que se reúnen únicamente para jugar. La dificultad inicial está en conseguir encontrar a suficientes personas con los mismos gustos por primera vez.

El primer lugar donde encontrar a nuevos jugadores es entre tu grupo de amigos. Es de suponer que tendrás algunos gustos en común y si alguien comparte contigo una afición por la literatura y el Medioevo, puede que compartan también tu interés por jugar a un juego de rol.

Antes de ponerte manos a la obra, repasa lo que puedes decirle a los posibles jugadores a la hora de explicar la naturaleza del juego. Te sugiero que expliques el juego más o menos así:

***Pendragón** es un juego en el que creas personajes imaginarios que viajan y hacen cosas medievales en el mundo del Rey Arturo. Consiste sobre todo en tener una conversación. Vosotros me decís lo que queréis que haga vuestro caballero y yo os digo lo que sucede, u os pido que hagáis una tirada para ver si tenéis éxito.*

Es un poco como jugar a «policías y ladrones» cuando éramos niños, pero en lugar de decir «te pillé» y «¡no, no me has pillado!», tiramos dados. En cierto sentido, yo soy el productor de una película del Rey Arturo y vosotros sois los actores, pero tenéis el poder de determinar el guion y la mayoría de la dirección escénica.

Una vez que tus jugadores estén dispuestos a jugar, deberías proporcionarles detalles del sistema de juego y de tus planes para la campaña. Simplemente menciona que cubrirá todo el panorama y trasfondo artúricos, centrándose en la gloria, las batallas, la caballería gentil, las familias, la heráldica, etc.

No esperes que se lean las reglas antes de su primera partida. Anima a hacerlo si lo desean, pero a muchos jugadores les

intimida tanto el libro de reglas de un juego de rol que pueden decidir no intentar jugar. En ocasiones, los mejores jugadores no se han leído el libro entero (¡o ni siquiera un poco!) e interpretan el papel de su personaje con más «autenticidad», pues tienden a confiar en el director de juego y en el resto de jugadores para que interpreten las reglas de juego cuando sea necesario tener valores precisos. Otros jugadores son los llamados «abogados de las reglas», que insisten en examinar cada tirada para asegurarse de que se interpretan bien las reglas. En ocasiones, estos jugadores se deleitan discutiendo sobre las reglas (no por malicia, sino como parte de su modo de disfrutar del juego). Tu trabajo como director de juego es encontrar un equilibrio entre ambos tipos de jugadores y con el resto de personas de tu grupo.

Prepárate repasando exactamente lo que necesitarás hacer. Esta es una sesión de entrenamiento tanto para los jugadores como para ti, pero tú deberías estar por lo menos una lección por delante de ellos.

Las aventuras que se sugieren a continuación pueden acortarse o alargarse de acuerdo a tus necesidades y a las de tus jugadores. Puede que quieras darte prisa con ciertas aventuras y terminarlas en una tarde y después detenerte más tiempo en una única aventura. Actúa por instinto y controla los tiempos para que el juego se mueva, por ejemplo, de la acción heroica a la interpretación social, de allí a la tranquilidad y de nuevo a la acción. Mezcla las cosas.

La primera conversación

Explica que eres nuevo en esto, que tienes una idea bastante clara de lo que haces y que esperas que todos colaboren contigo. Deja que todos los jugadores lean el Capítulo 1 y explícales las bases de la ambientación, particularmente estas áreas:

- + La caballería.
- + La Gloria.
- + El feudalismo.
- + Las leyes de la sociedad artúrica.
- + La Iglesia cristiana.
- + La magia.

Después, decide cuál de los dos métodos de creación de personajes vais a usar (ver a continuación). Puedes preguntar a los jugadores cuál prefieren.

Recuerda, tendrás que seguir hablando para explicar muchas cosas. Los jugadores no van a esperar tus instrucciones y probablemente te bombardearán con preguntas. No te preocupes por esto: ¡diviértete!

PARA EMPEZAR

Dale a cada jugador una copia de la hoja de personaje. Explícales que contiene toda la información necesaria para jugar al juego. Después, utiliza uno de los dos métodos de creación de personajes que se indican a continuación.

A medida que los jugadores crean sus personajes, el director de juego debería estar preparado para ayudarles con cualquier duda que tengan y para proporcionarles información sobre la ambientación siempre que sea necesario. Comienza dándoles descripciones de las personas, lugares y objetos usados por los personajes. Podrías empezar hablándoles de los nombres: lee la

lista de nombres habituales varias veces y explícales por qué los nombres frívolos tienden a estropear la experiencia de juego.

Habla sobre el Condado de Salisbury (ver Capítulo 3). Recuerda a todo el mundo que sus personajes se han conocido, más o menos, durante toda su vida. Ayuda a todos a encontrar algo interesante sobre sus personajes. Recuerda, sin embargo, que averiguar cosas sobre los personajes es un proceso gradual, sobre todo durante las primeras sesiones.

Anima a los jugadores a hablar sobre la historia previa de sus personajes como escuderos. Diles que más adelante podrán determinar la historia de sus padres y abuelos.

Haz que todos los jugadores piensen en la apariencia de sus personajes y en sus motivaciones. Es posible que alguien quiera jugar con un caballero «malvado». Déjale hacerlo, pero infórmale sobre lo que las personas de su entorno piensan sobre ello y adviértele de que su personaje podría ser asesinado por su comportamiento antisocial.

Hablando más en serio, ten en cuenta algo: el juego exige cooperación y, si uno de los jugadores insiste de forma reiterada y egoísta en estropear la diversión del resto, deberías estar preparado para dejarle fuera de la partida.

Los primeros personajes

En este libro se detallan dos métodos de creación de personajes iniciales.

USAR PERSONAJES PREGENERADOS

El método más simple es usar los personajes de ejemplo que se incluyen en el Capítulo 2. Reparte copias de los personajes pregenerados y haz que los jugadores copien el personaje que elijan en su hoja de personaje en blanco, sin que sea necesario que lleven a cabo todo el proceso de creación de personajes. Explica rápidamente las ventajas y desventajas de cada tipo.

La ventaja de usar personajes pregenerados es que el juego puede comenzar de inmediato sin necesidad de tener que detenerse al principio para aprender todas las reglas. Es mejor usarlo si tus jugadores están impacientes por comenzar y no tienen una experiencia previa con los juegos de rol. Sin embargo, puede que más adelante se interrumpa el juego cuando tengas que detenerte para explicar ciertas reglas o partes de la hoja de personaje y cómo se utilizan.

También puedes explicar que vais a jugar una «partida de ejemplo» con los personajes pregenerados durante un tiempo y que más adelante todos podrán crear sus propios personajes usando las reglas.

Después, elige el señorío que gobernará cada personaje (consulta el Capítulo 2). Esta será su propiedad personal cuando sean armados caballeros y es allí donde pasarán gran parte de su vida.

Explica a todo el mundo que tienen un personaje que ha completado su entrenamiento con excelentes resultados y que, a la edad de 21 años, es un escudero experimentado y respetado que está seguro de que será nombrado caballero muy pronto.

CREAR TUS PROPIOS PERSONAJES

El método alternativo es seguir paso a paso el método de creación de personajes del Capítulo 2. Por supuesto, tendrás que

asegurarte de aprender este sistema por anticipado, ya que tendrás que responder a muchas preguntas que surgirán durante el proceso. Esta opción te permitirá ir explicando las diversas facetas del juego a medida que avanzáis. Esto facilitará las cosas durante la partida porque para entonces ya habrás explicado la mayoría de los términos de juego comunes.

Puede que quieras usar las tablas de «Historia de la familia en Salisbury» (del Capítulo 3) para explicar qué es lo que ha sucedido en el pasado. Esto puede ayudar a establecer el tono e introducir a la gente en el ambiente de Britania.

A CONTINUACIÓN

Haz que todo el mundo presente a sus personajes. Para enseñarles cómo hacerlo, presenta primero tú mismo a sir Elad, como se indica a continuación.

UN DÍA DE ENTRENAMIENTO

Ahora es cuando de verdad comienza el juego. En esta corta secuencia, enseñarás el sistema básico de resolución de tiradas y harás que todos los jugadores comiencen a entender la idea de la interpretación de sus personajes.

Diles que sus escuderos se encuentran en el castillo de Vagon. Muéstrales dónde está en el mapa. Después, presenta al primer personaje no jugador. Es sir Elad, el castellano del Castillo de Vagon y mariscal del Conde de Salisbury. Está a cargo de entrenar y dirigir las actividades de los mejores escuderos para que se conviertan en caballeros.

Puedes decir algo como: «Sir Elad es el hombre que os ha entrenado junto a vuestro caballero asignado. Es también el hombre a cargo del pequeño ejército del Conde».

Sir Elad y los personajes jugadores salen a la zona de entrenamiento del castillo. Es primavera y el sol brilla en el cielo. La actividad habitual es práctica y entrenamiento militar y hoy no es una excepción.

LA PRIMERA TIRADA

Diles a los jugadores que sus personajes van a practicar su habilidad de Lanza de Caballería. El primer objetivo es una pequeña placa de madera unida a un poste. Para tener éxito en este ataque es suficiente con que realicen una tirada no enfrentada de 1d20 contra la habilidad de Lanza de Caballería del personaje. Asegúrate de que todo el mundo sepa cómo leer el resultado: por ejemplo, sacar menos que el valor de la habilidad es igual a un éxito y sacar el valor exacto es un éxito crítico.

Después los personajes usan el *estafermo*, un poste vertical con un brazo horizontal rotatorio que tiene un escudo en un extremo y una cuerda con una piedra en el otro. La práctica consiste en realizar una carga contra el estafermo, golpear el escudo y esquivar la roca cuando gira hacia el jinete debido a la fuerza del impacto.

Para conseguirlo hay que realizar una tirada de Lanza de Caballería, de nuevo no enfrentada y sin modificadores. Un fallo indica que la roca golpea al personaje, lo cual le producirá una pequeña contusión, pero poco más.

LA PRIMERA INTERPRETACIÓN

Asegúrate de pedir a todo el mundo dos cosas mientras juegan este pequeño entrenamiento. En primer lugar, indicar qué es lo

que sienten los personajes y cómo reaccionan ante los éxitos o los fracasos de sus compañeros y ante los suyos propios.

Por ejemplo, ¿se avergüenzan si les golpea la roca? Asegúrate de que consultan sus rasgos de personalidad antes de decidir. Los personajes crueles pueden burlarse de los otros, mientras que a los personajes modestos puede no importarles. Si alguien quiere realizar una tirada de rasgo de personalidad para decidir, estupendo, pero las tiradas de rasgos no son obligatorias en este momento.

UNA CARRERA DE CABALLOS

A continuación tiene lugar una carrera de caballos. Los personajes tendrán muchas oportunidades en el futuro para tratar de ganarse en carreras los unos a los otros, y este es el procedimiento que utilizarán.

Explica cómo realizar tiradas enfrentadas de Equitación. Dile a cada uno que elija su caballo más rápido (que probablemente sea su caballo de batalla). Es posible que alguien decida utilizar un rocín por razones personales. Anota las velocidades relativas de cada caballo.

Coge un trozo de papel cuadriculado. Por cada personaje montado, utiliza una columna para medir las distancias relativas que se recorren durante la competición. Cada ronda, un personaje se mueve tantos cuadrados en su columna como la Velocidad de su montura.

Sin embargo, cada tirada con éxito de Equitación permite al jinete marcar una casilla extra. Un éxito crítico permite realizar un movimiento extra de dos espacios. Un fallo indica que el jinete se mueve solo la mitad de la velocidad normal (recuerda que los cuadrados representan distancias relativas, no absolutas).

Una pifia significa que el jinete se cae y sufre 1d6 puntos de daño (nadie está usando armadura en estos momentos) y debe usar una acción para volver a montar, además de no adelantar ningún espacio en esta ronda.

El ganador es aquel que consigue recorrer en primer lugar su columna completa. Es posible que haya un empate.

Cuando haya concluido la carrera, todo el mundo puede descansar. Ya ha atardecido. Anima a los jugadores a expresar en voz alta cómo se sienten. Habla como si fueras sir Elad, felicitando a aquellos que lo hicieron bien y riéndote amablemente o reprendiendo a aquellos que lo hicieron muy mal.

LA PRIMERA AVENTURA: UNA CACERÍA

Sir Elad comienza a estar un poco achacoso, así que no suele participar en misiones, así que escoge a un líder entre los personajes jugadores después de contarles la tarea que tienen entre manos. Habla como el personaje y comienza diciendo: «Sir Elad dice...».

Sir Elad dice: «Muchachos, necesitamos vuestro talento. ¿Estáis dispuestos a realizar una pequeña misión por el bien del condado?». Anima a los jugadores a responder en voz alta. Si son tímidos, haz que sir Elad sonría y diga: «Vamos, chaval, ¡no tengas miedo de decir lo que piensas!».

Deja que los personajes también hagan preguntas. Pueden ser preguntas de los jugadores a los directores de juego o de los personajes a los personajes no jugadores. En el segundo caso, si la

respuesta es algo que el personaje podría saber, responde sin problemas. Si no es algo que pudiera saber, dilo así. Del mismo modo, si los jugadores no saben algo que es razonable que sus personajes sí sepan, es deber del director de juego informarles de ello, sobre todo si es un conocimiento que podría cambiar el modo en el que se enfrentan a una persona o situación.

Cuando se hayan respondido a todas las preguntas, sir Elad hablará de nuevo: «Los campesinos han informado de que hay un oso devorador de hombres en las fincas occidentales. Nunca he oído hablar de algo así. Probablemente se trate de un perro rabioso. Pero incluso si es una ardilla tenéis que ir allí y ocuparos de ello porque los campesinos dicen que es demasiado peligroso ir a trabajar a los campos de su señor» (*sacude la cabeza tristemente*).

ANTES DE PARTIR: UNA JUSTA

Sir Elad dice: «Antes de que partáis, quiero que todos justéis hasta que solo quede una persona en pie. Esa persona será el líder de esta cacería».

Explica que una justa es un deporte no letal que utiliza lanzas romas que se parten fácilmente. Los oponentes usan su habilidad de Lanza de Caballería en tiradas enfrentadas: el resultado más alto gana. Los dos primeros jugadores, elegidos al azar, justan entre sí. Dirige la escena lentamente, dejando los dados en la mesa después de que se hayan lanzado y asegurándote de que todo el mundo entiende quién ha ganado y por qué.

Para cuando se haya determinado quién es el líder, todo el mundo debería haber aprendido las mecánicas básicas del combate.

El mariscal le da la enhorabuena al líder: «Id a Imber y preguntad por el Viejo Garr, el sacerdote. ¿Alguna pregunta? ¿Alguien?». Recuerda a los jugadores que sus personajes no podrán preguntarle nada a sir Elad más adelante, cuando hayan dejado su compañía (aunque podrán hacer preguntas a las personas que se vayan encontrando).

El mariscal pregunta: «¿Queréis iros esta tarde o mañana por la mañana? Hay media jornada de camino hasta Imber». Déjales que comiencen a pensar como lo harían sus personajes.

La mitad del trabajo del director de juego es hacer preguntas a los jugadores para que las respondan sus personajes. La otra mitad es animar a la charla y la discusión, que muchas veces estarán relacionadas con el juego. Simplemente deja que los jugadores hagan lo que deseen, describe lo que sucede lo mejor que puedas y sigue haciendo preguntas cuando suceda algo emocionante.

UN VIAJE CORTO

Abre el libro por el mapa de Salisbury y muestra la carretera que va de Vagon a Imber, la cual atraviesa unas suaves colinas. Al ir a caballo, los personajes jugadores probablemente seguirán el Camino de Salisbury, un viejo camino que atraviesa las cimas de varias colinas. Desde allí es probable que se dirijan hacia la carretera y después vayan al norte hacia Tilshead.

Indica los puntos de interés por los que pasan. A su izquierda dejarán Hamburg, un viejo castro. Desde el cruce de caminos pueden ver Stonehenge en la distancia. Puede incluso que pasen cerca de sus propios señoríos.

Finalmente, llegarán hasta el denso bosque que se encuentra al oeste de Salisbury.

LA ALDEA DE IMBER

Imber es una aldea situada al fondo de un valle entre colinas. Pide a todos los personajes que hagan una tirada de Administración. Con un éxito, el personaje de ese jugador podrá juzgar la calidad de la aldea: grande pero pobre. Los campos que la rodean son pequeños y, a juzgar por las pieles que están puestas a secar, la mayoría de los ingresos del pueblo provienen de la caza. En lugar de un riachuelo, tiene un manantial. El molino está tirado por bueyes.

Si dejaron el castillo por la tarde, llegan a la aldea al anochecer. Pueden encontrar al Viejo Garr inmediatamente y este les ofrece dormir en su pequeña casa o en el granero, como prefieran. También les ofrece una cena de gachas de cebada con cebollas y agua para beber. No tiene nada mejor.

Si se quedaron a dormir en el castillo, llegan a la aldea a media mañana.

EL VIEJO GARR

Una vez que los PJ llegan al pueblo, utiliza al Viejo Garr como tu portavoz (igual que hiciste anteriormente con sir Elad). Es el único sacerdote de los dos centenares de habitantes de Imber. Como muchos otros sacerdotes, es casi analfabeto y ha memorizado los versos en latín que necesita conocer.

Garr es el hijo menor de un caballero desconocido y vive, en pecado con su amante y como ha hecho durante muchos años, de los ingresos que recibe por su trabajo como sacerdote. Le encanta cazar aunque no es un maestro cazador y es un «médico de campo» competente (Cazar 7, Primeros Auxilios 14). Les acompaña como guía y curandero si los jugadores le ofrecen un caballo (ay, no hay caballos en el pueblo, por no hablar de caballos de repuesto). El sacerdote es demasiado viejo para luchar.

Antes de que comience la cacería, recuerda a los jugadores que sus personajes deben quitarse sus armaduras y vestirse con ropas de caza adecuadas (que proporcionan un punto de reducción por armadura). Un grupo de campesinos con perros de caza llega para ayudarles.

LA CACERÍA

En esta cacería se usan solo las reglas necesarias para esta aventura. Servirán para aprender las reglas principales de una cacería.

PASO 1: PREPARACIÓN

Las cacerías se dividen normalmente en segmentos de una hora de duración. En un día hay seis segmentos en invierno, ocho en primavera y otoño y diez en verano. Una vez se terminen estos segmentos, la cacería se ha terminado por ese día.

Si los PJ llegaron la noche anterior, tienen todo el día para cazar y por tanto podrán usar los ocho segmentos completos, ya que estamos a principios de primavera. Si llegaron a media mañana, tendrán cuatro segmentos para cazar durante lo que queda del día.

Durante cada segmento de caza, los cazadores llevan a cabo muchas actividades, como buscar rastros, encontrar el mejor modo de atravesar arbustos, escuchar los sonidos de la persecución, etc. Las huellas y los rastros son bastante fáciles de encontrar y se siguen con la ayuda de los perros y los campesinos. Todas estas acciones se representan con la habilidad de Cazar.

Al igual que en la carrera de caballos inicial, usa columnas paralelas en una hoja cuadriculada para llevar la cuenta del avance de los cazadores. En este caso solo vas a necesitar seis filas, por lo que podrías trazar seis filas paralelas (con suficientes columnas para cada cazador del grupo) en un trozo de papel en blanco.

Pon una «marca de perseguidor» en una columna por cada cazador (esto es, cada personaje que vaya a realizar tiradas de Cazar). Esto marca el lugar donde comienzan todos. Cada vez que alguien falle una tirada de Cazar para superar un obstáculo, se irán para atrás una fila. De este modo puedes saber cuándo llegarán los rezagados hasta la presa.

Líderes y seguidores: Algunos PJ pueden no confiar en su habilidad de Cazar (puede que con buen criterio). Estos personajes pueden escoger simplemente seguir a algún otro que tenga mejor puntuación en dicha habilidad. Estos seguidores no realizan tiradas de Cazar, pero tampoco entorpecerán a los otros y probablemente consigan llegar a tiempo para la matanza.

PASO 2: BÚSQUEDA

Encontrar presas de caza no es difícil en estos bosques salvajes, la dificultad estriba en encontrar a la presa *adecuada*. Cada personaje tiene que hacer una tirada de Cazar antes de comenzar el primer segmento de la cacería para ver si los perros encuentran un buen rastro. El Viejo Garr, que conoce bien las marcas que deja el oso, puede indicar un buen rastro con el que empezar la cacería: si está presente, todo el mundo recibe un modificador de +5 a su habilidad de Cazar en esta tirada inicial.

El Viejo Garr seguirá al personaje seleccionado como líder durante la justa. Es un hombre cauto y no hace tiradas de Cazar por su cuenta.

PASO 3: ¡PERSECUCIÓN!

Los personajes (y sus seguidores) que hayan encontrado las huellas del oso en el paso anterior espolean a sus caballos a través de los bosques para perseguirlo. Aquellos que hayan fallado la tirada pueden intentarlo de nuevo en cada segmento.

Cada cazador que esté sobre la pista del oso debe hacer otra tirada de Cazar. El oso oye a los perros y trata de escapar. Es una vieja bestia astuta con una habilidad un poco superior a lo normal (Evasión 10). Cada tirada de Cazar se enfrenta a la tirada de Evasión del oso para ese segmento y los resultados se consultan en la tabla que se muestra a continuación.

Modificadores: Como se indica en la descripción de la habilidad de Cazar, cada personaje recibe un modificador de +5 debido a que conoce muy bien las tierras de su condado natal. Al estar cazando en un bosque, los personajes no tienen modificadores por terreno (consulta la habilidad de Cazar en el Capítulo 4).

Tabla C-1: La caza del oso

Tirada de Cazar	Efecto
Ganador, Crítico	Encuentras a la presa al final de este segmento. Mueve tu marca de perseguidor a la última línea y ve inmediatamente al paso 4.
Ganador, Éxito	Mueve tu marca de perseguidor una línea. Si llegaste a la última línea en este segmento, ve inmediatamente al paso 4.

Perdedor, Éxito parcial	Aún estás sobre la pista, pero no consigues ningún progreso este segmento.
Perdedor, Fallo	Mueve tu marca de perseguidor una línea para atrás. Además, algún tipo de obstáculo o suceso interfiere con tu cacería. Tira en la tabla de Obstáculos que se muestra a continuación.
Perdedor, Pifia	Pierdes el rastro. Mueve tu marca de perseguidor hasta la primera línea y vuelve al paso 2.

A partir de este punto, cada cazador debe confiar en su propia habilidad de Cazar para seguir el rastro hasta el final, a menos que sea un seguidor. Si nadie logra una tirada con éxito de Cazar en todo el día, nadie encuentra a la presa y el grupo debe regresar al pueblo y pasar otra noche en Imber.

Obstáculos: Los cazadores que perdieron (pero no pifiaron) en su tirada enfrentada de Cazar se ven retrasados por un obstáculo: deben tirar en la siguiente tabla. Si no fallaste en tu tirada de Cazar en el paso 3, puedes continuar la cacería de forma normal.

Tirada d20	Efecto
1-2	¡Vaya! Estabas siguiendo al animal equivocado. Tira en la Tabla 4-4 (ver «Rastrear una presa» en el Capítulo 4), ignorando los resultados de 1. Si obtienes un 20, ve a la aventura «La Bestia Aulladora» de este apéndice y júégala inmediatamente. Ya que estabas siguiendo a una presa específica, deberías ignorar cualquier otro rastro.
3-4	Riachuelo. Haz una tirada de Cazar con un modificador de -10; si fallas, pierdes el rastro y debes volver al paso 2.
5-6	Árbol caído. Haz una tirada de Equitación para no caer del caballo y sufrir 1d6 puntos de daño. Si te caes, mueve tu marca de perseguidor una línea para atrás y vuelve al paso 3.
7-10	Aparecen pájaros bajo las patas del caballo. Ten éxito en una tirada de Equitación o tendrás un -5 en la siguiente tirada de Percepción que realices en esta cacería.
11-12	Matorrales espesos. Haz una tirada de Equitación. Si fallas, mueve tu marca de perseguidor una línea para atrás y vuelve al paso 3.
13-14	Los hombres gritan cerca de ti. Haz una tirada de Percepción. Si fallas, mueve tu marca de perseguidor una línea para atrás y vuelve al paso 3.
15-16	Zanja oculta. Ten éxito en una tirada de Percepción o tendrás un -5 en la siguiente tirada de Equitación que realices en esta cacería.
17-18	Un animal gruñe cerca. Ten éxito en una tirada de Percepción o tendrás un -5 en la siguiente tirada de Cazar que realices en esta cacería.
19-20	En algún lugar suena un cuerno. Ten éxito en una tirada de Cazar o tendrás un -5 en la siguiente tirada de Percepción que realices en esta cacería.

PASO 4: LA MATANZA

Una vez se encuentra a la presa, consulta la sección «Evasión» del Apéndice 2 para determinar la distancia que hay entre el cazador y el oso. Después realiza el «ataque sorpresa» y la «acometida» como se indica allí y pasa a resolver el combate cuerpo a cuerpo o la huida, según sea necesario.

Si tiene lugar un combate, utiliza las estadísticas del oso que se encuentran en el Apéndice 2. Como se ha indicado anteriormente, este viejo oso es más astuto que el ejemplar habitual y tiene una Evasión 10, no 7. Además, su valor de ataque con Garras es 15 (en lugar del 13 habitual). Deja el resto de estadísticas tal y como están. Recuerda que el oso tiene piel y grasa que le proporcionan 6 puntos de reducción por armadura.

A menos que el oso escape, los otros escuderos pueden no llegar a tiempo para participar en la matanza. Aun así, recompensa a cada personaje con 10 puntos de Gloria por completar una tarea normal pero significativa. La Gloria por matar al oso es de 10, dividida entre aquellos que participaron en su derrota. Además, añade una bonificación única de 20 puntos de Gloria a repartir entre todos los personajes que mataron al oso por completar su primera cacería sin supervisión.

PASO 5: LA CACERÍA CONTINÚA

Si los personajes no consiguieron encontrar y matar al oso en su primer día, deben seguir intentándolo los siguientes días hasta que lo maten. Una vez que la bestia esté muerta, pasa a «De vuelta a Imber».

DE VUELTA A IMBER

¡El oso está muerto! Los escuderos limpian a la bestia y se llevan su piel (¿podría servir como alfombra...?) y su carne como alimento. Puede que quieran quedarse con sus pezuñas, sus garras o su cabeza como trofeo, lo cual también es apropiado. Como siempre, pregunta a los jugadores cómo se sienten en relación a los sucesos que han tenido lugar.

Después, vuelven a la aldea de Imber.

¡BANDIDOS!

De vuelta a la aldea, los jóvenes escuderos encuentran a un grupo de bandidos (un bandido por escudero), pillados in fraganti mientras golpean a un granjero y tratan de robarle sus vacas. Los escuderos conocen al granjero y este se lo recuerda si es necesario («¡Me habéis visto en la corte de nuestro señor muchas veces! ¡Ayudadme!»).

Si los jugadores no están seguros de qué hacer, pregúntales si conocen la obligación de sus personajes en esta situación y después díselo si no lo saben: deberían ayudar al campesino de su señor. Recuerda que si el Viejo Garr está con ellos puede actuar como portavoz del director de juego si es necesario, pero recuerda también que es demasiado viejo para luchar. ¡Ese es el trabajo de los escuderos!

Esta es la primera prueba de combate potencialmente letal contra otros hombres, pero es bastante seguro que los PJ ganarán, ya que van montados mientras que los bandidos van a pie. Los bandidos mantienen la posición y luchan mientras al menos la mitad de ellos estén en condiciones de hacerlo. Después, los supervivientes dan la vuelta y huyen hacia los bosques cercanos.

Consulta las estadísticas de los bandidos en la sección «Guerreiros» del Apéndice 2.

Tómate tu tiempo y sé paciente con todo el mundo durante esta escena, y asegúrate de que todo el mundo entiende cómo funciona el combate. Diles que sus personajes saben que es normal tomar a este tipo de forajidos como prisioneros. Sin embargo, no tienen la obligación de salvarles la vida: cuando un personaje tenga la oportunidad de matar a un enemigo indefenso, pídele que haga una tirada de sus rasgos de Clemente/Cruel y sigue el procedimiento de los rasgos. Los que maten a un bandido indefenso o que se rinde deberían ganar marcas en Cruel (ver «Obtener experiencia» en el Capítulo 5).

Después de la pelea puede que algunos escuderos estén heridos. Haz que los otros le apliquen Primeros Auxilios. Si les acompaña, recuerda que el Viejo Garr tiene una habilidad de Primeros Auxilios de 14. Los jugadores sabios pedirán al viejo sacerdote que cure sus heridas a menos que alguien tenga mejor puntuación que él, pero también pueden querer aprovechar la oportunidad para practicar (no les penalices si eligen esto último... al menos no todavía).

Asigna Gloria por la lucha contra los bandidos. Cada bandido muerto o capturado vale 10 puntos y todo el mundo recibe otros 10 puntos simplemente por participar en la pelea.

A continuación, los PJ siguen su camino hacia Imber.

UN REGRESO TRIUNFAL

Asumiendo que ningún PJ murió o sufrió una herida fatal en la lucha contra los bandidos, tiene lugar una pequeña pero entusiasta celebración cuando los personajes regresen con sus trofeos. Pasan la noche con los campesinos celebrándolo felizmente. Comen oso asado. Los campesinos curan apropiadamente la piel de la bestia y se la entregan a los escuderos.

Después de que acaben los festejos, los personajes se arman de nuevo y cabalgan hacia el hogar.

UNA VISITA A LA CORTE

Después de celebrar su éxito, los escuderos deberían regresar a Vagon. Permite a todo el mundo que cuente su versión de los hechos a sir Elad, que sin duda estará complacido (si tuvieron el encuentro de «La Bestia Aulladora», pueden contarle también que vieron a *Glatissant*, la Bestia Aulladora, y que el hombre que la perseguía era probablemente el Rey Pellinore). Sir Elad les sugiere que vayan a ver al conde y le cuenten sus aventuras.

Esta será una parte de la aventura cortesana y sin combate en la que los escuderos tendrán la oportunidad de mezclarse con la Alta Sociedad. Utiliza esta oportunidad para mostrarles cómo es un nivel de vida más alto.

Los escuderos, con la piel del oso y probablemente con varios bandidos prisioneros, cabalgan hacia Sarum con sir Elad. Si escapó algún bandido, sir Elad les dice a los escuderos que deben informar al conde. Si tienen a algún bandido prisionero, deben llevarlo con ellos.

Después de entrar en el patio de armas del castillo, un joven escudero y varios mozos de cuadra se apresuran para hacerse cargo de los caballos. Los escuderos jugadores cogen sus bienes personales y se dirigen al Gran Salón, a donde el mariscal, sir Elad, les lleva inmediatamente.

LA PRIMERA ESCENA EN LA CORTE

Los directores de juego deberían familiarizarse con los rituales de la corte antes de dirigir esta parte de la aventura. En primer lugar, describe la escena a tus jugadores. Dentro del Gran Salón la corte está reunida y llena de cortesanos, mientras que perros, gatos y niños juegan por la sala. En esta escena, el director de juego debería hacer hincapié en la etiqueta y la moda de la corte. Puede ser apropiado realizar tiradas de Cortesía.

Ten en cuenta que el portero, el hombre que se encarga de dejar pasar a la gente a través del portón, reconoce a sir Elad inmediatamente y le trata con gran deferencia. Después de todo, Elad es el mariscal, un hombre muy importante en este castillo. A pesar de ello, el mariscal y los escuderos esperan en silencio al fondo del salón.

Después de una corta espera, el heraldo llama a sir Elad. El mariscal indica a los escuderos que avancen con él, y después les presenta y habla de sus recientes acciones. Deja que los jugadores cuenten lo que ha sucedido. El conde está encantado con su éxito.

Si algún bandido está vivo, son arrastrados y puestos frente al conde. Este está complacido y felicita a los personajes por sus servicios. El conde se dirige directamente a los escuderos y les pregunta cuántos bandidos murieron, alegrándose también de ese resultado. El conde después da permiso a los escuderos para marcharse, pide a sir Elad que se quede con él y sigue ocupándose de sus asuntos. Los escuderos son libres de pasear por la corte.

Ahora los escuderos pueden mezclarse con los cortesanos. El director de juego debería sacar a escena a las personas más importantes del condado a las que ya deberían conocer y que probablemente serán importantes en su futuro (ver Capítulo 3).

Deja que los personajes conozcan a personas llenas de noticias, chismorreos, rumores, escándalos y pequeños pedazos de información que podría llevarles a futuras aventuras. Los PJ escuchan que los sajones están realizando incursiones en el este de nuevo, pero que el Rey Uther ha enviado caballeros para rastrearlos y expulsarlos.

En la campaña, al menos al principio, los escuderos pasarán mucho tiempo en este castillo y en su ciudad. Anímalos a vagabundear un poco. Utiliza el mapa de la ciudad para guiarlos.

Algunas de las actividades y pasatiempos que podrían realizar son:

- ✦ Visitar la ciudad. Que conozcan los astutos modales urbanos de los mercaderes. Que visiten los grandes edificios, el mayor de los cuales es la catedral. Los PJ pueden visitar el mercado y el director de juego debería proporcionarles fotocopias de las Listas de Precios del Capítulo 8.
- ✦ Visitar el castillo. Es una enorme mota castral con un torreón de piedra de primera clase en su patio de armas.
- ✦ Conocer a algunas herederas. Una importante función secundaria de visitar el castillo es la oportunidad de ver, a una distancia prudencial, a las herederas cuyos maridos escogió el conde. Por crudo que parezca, a estas mujeres se las considera poco más que grandes premios con los que recompensar a aquellos que complazcan al conde (hasta que estén casadas, el conde recauda los ingresos de sus tierras). Hay otras mujeres disponibles, como las hijas jóvenes de

los caballeros, que sirven como doncellas para la condesa y para otras mujeres nobles. En estos momentos, son el equivalente social a los personajes jugadores.

Las herederas locales más importantes se indican en el Capítulo 3.

Por la tarde, los escuderos se unen a la cena en el salón. Por supuesto, se sientan en el lugar más alejado, muy lejos de la mesa del conde. Reciben buena comida, pero no tan buena como la de los caballeros que se sientan junto al conde.

SER NOMBRADOS CABALLEROS

Esa noche, después de cenar, el Conde Roderick anuncia que ha decidido armar caballeros a aquellos que se han hecho merecedores de ello, para que puedan servirle aún mejor. Después pregunta de forma ceremoniosa a los hombres de su corte quiénes son los candidatos disponibles (por supuesto, ya lo sabe, esto es simplemente un formalismo) y uno de los primeros a los que les pregunta es el mariscal, que se sienta en la mesa principal junto al conde.

Por supuesto, el mariscal pronuncia los nombres de los escuderos de los jugadores.

El conde está de acuerdo y llama a los personajes a su lado para preguntarles si piensan que están listos para convertirse en caballeros. Deberían decir que sí. Si no lo hacen, seguirán jugando como escuderos un poco más de tiempo. El conde anuncia que la ceremonia tendrá lugar al día siguiente.

LA CEREMONIA

Para la mayoría de los caballeros, la ceremonia en la que son armados caballeros es el momento más importante de sus carreras. Se gana una extraordinaria cantidad de Gloria y se pronuncia un juramento solemne.

Consulta el cuadro de texto titulado «La ceremonia de investidura de un caballero» en el Capítulo 2. Explica la forma básica de la ceremonia. Explica que los personajes, como herederos de caballeros vasallos, serán investidos a la vez con los derechos sobre su herencia.

El Conde de Salisbury es un caballero cristiano, así que se empieza con una vigilia. Pregunta a los jugadores si sus personajes van a intentar rezar con fervor o si simplemente van a cumplir el trámite. Pide tiradas de Religión y de Espiritual. También pueden realizarse tiradas de Enérgico para ver si los candidatos permanecen despiertos a medida que avanza la noche.

Durante la ceremonia, probablemente deberías insistir en que los jugadores realicen el juramento de caballería como si fueran sus personajes y describir lo que sucede con todo detalle. Durante la campaña tendrán lugar muchas ceremonias de investidura, pero la primera siempre es importante y memorable. Intenta hacerlo lo mejor posible leyendo el guion que pronuncian un heraldo anónimo y el Conde Roderick, su señor.

Asegúrate de usar la opción del «salto» ceremonial. Es una buena ocasión de conseguir un poco de Gloria adicional y quizá unas pocas risas.

Por el momento, los personajes son el centro de atención, radiantes en el esplendor de su estrenada posición como caballeros. Los hombres les muestran sus respetos y puede que las mujeres algo más. Permite a todo el mundo que se aproveche de la situación y que realicen tiradas de casi cualquier rasgo que

deseen. Recuerda darle a cada nuevo caballero 1000 puntos de Gloria, además de la que hereden de sus padres.

¡Enhorabuena! Tu campaña ha comenzado.

Si hay tiempo, puedes continuar la sesión con la Fase de Invierno. Reparte copias de la sección sobre la Fase de Invierno de este libro y léela, palabra por palabra si es necesario, para ayudar a todos a aprender cómo se hace.

Explica que el proceso de la Fase de Invierno que han completado indica el final de un año de juego y el comienzo de uno nuevo. La siguiente sesión de juego será un nuevo año de hazañas como nuevos caballeros del conde. Recuérdales también que pasarán muchos años de juego durante la carrera de sus personajes.

La Bestia Aulladora

Esta aventura funciona mejor como un Suceso Especial que ocurre mientras los personajes están cazando (consulta la habilidad de Cazar en el Capítulo 4), aunque se puede utilizar en cualquier momento en el que los personajes estén viajando a través de los bosques. En cualquier caso, no debería suceder más que una vez en la carrera de un personaje, o quizá dos, como mucho.

Mientras están cazando o viajando por el bosque, haz que cada personaje realice una tirada de Percepción. Un éxito indica que el personaje escucha el sonido de unos sabuesos sobrenaturales, como los de la Cacería Salvaje. Pronto, todos los PJ escuchan algo extraño y misterioso en la distancia, como si fuera una gran bestia perseguida por perros. Comienza a escucharse cada vez más cerca y el sonido aumenta, pero no se ve nada.

A medida que el extraño sonido se acerca, haz que cada personaje haga una tirada de Valiente. Un fallo indica que el caballero es reactivo a investigar, mientras que una pifia significa que el jinete cabalga en dirección opuesta y se pierde el resto de la aventura.

Abruptamente, el sonido se detiene y junto a un arroyo cercano o una fuente (quizá a tiro de jabalina) aparece una bestia fabulosa y se detiene a beber. Cuando lo hace, el sonido de aullidos y ladridos se detiene por completo. Los personajes tienen la oportunidad de echarle un buen vistazo a la criatura. Cualquier caballero que realice una tirada con éxito de Cultura Feérica la reconoce como la famosa Bestia Aulladora (ver cuadro de texto para conocer sus estadísticas).

Pregunta a los personajes si quieren hacer algo además de observar a la bestia. Si alguien trata de acercarse sigilosamente, déjale desmontar e intentar una tirada de DES. Enfrenta su DES contra la Evasión 35 de la bestia. Un éxito significa que el personaje se acercó lo suficiente como para tocarla, momento en el cual la bestia salta y se pierde entre los árboles.

Si los escuderos se acercan sin tratar de esconderse, la bestia les escucha inmediatamente, saca la cabeza del agua para mirarlos por una fracción de segundo y después salta y escapa hacia el bosque.

Casi al mismo tiempo en el que la criatura se marcha, por la razón que sea, o después de unos pocos instantes si no la asustaron, haz que cada personaje haga otra tirada de Percepción. Los que tengan éxito escucharán a alguien aproximarse. Suena como un hombre a caballo y con armadura, que se abre camino

a través del follaje. Pronto, un caballero montado, sin escudero ni séquito, cabalga hacia el agua sobre un buen corcel de caza. Si aún está presente, la Bestia Aulladora se da la vuelta y se escabulle entre los matorrales, de nuevo acompañada por el sonido de un grupo de sabuesos perseguidores, ¡sonido que parece surgir de su vientre!

Permite a cada personaje hacer una tirada de Heráldica con un modificador de +5 debido a la Gloria del misterioso caballero. Un éxito indica que el hombre es un caballero del clan de Gales. Un éxito crítico permite averiguar que el caballero no es otro que el mismísimo Rey Pellinore (consulta el cuadro de texto).

Pellinore ve a los personajes y les pregunta: «¿Habéis visto a Glatissant, una enorme y peculiar criatura, pasar por aquí?». Si admiten que la han visto, pregunta si fue recientemente y, de hecho, fue hace muy poco. El rey lanza un gran grito, les da las gracias rápidamente y se marcha de nuevo cabalgando a través de los bosques. Si los PJ no se dan cuenta por sí mismos, Pellinore no trata de identificarse. Si le preguntan directamente, al no haberle reconocido por su heráldica, se muestra orgulloso y arrogante, dice que es «un caballero excelente» pero no revela su identidad.

AVENTURAS ADICIONALES

Continúa con el siguiente año de juego (el que sigue la Aventura de Introducción) con los personajes viajando por su condado y explorando las tierras vecinas. La exploración de Logres es un tema reiterado en esta fase temprana de la campaña. Deja que los personajes conozcan a los nobles más importantes y a otros PNJ interesantes.

LA ESCARAMUZA DE ALLINGTON

Sir Elad realiza patrullas periódicas por las tierras de Salisbury. Los caballeros jugadores deben acompañarle en una de esas patrullas, lo cual servirá para que los jugadores se familiaricen con el entorno y les dará una idea práctica del tamaño del condado. Esta aventura les dará también a todos una oportunidad de luchar en un combate auténtico.

Cuando la patrulla cabalga hacia el este, haz que viajen a lo largo del valle del Bourne y muéstrales los señoríos que se encuentran en él más o menos cada milla. Estos señoríos no aparecen en el mapa principal, pero tales asentamientos son comunes a lo largo de los ríos de Logres. Menciona, si existen, los señoríos de los jugadores que se encuentren junto al cauce del Bourne.

Mientras los PJ patrullan a lo largo del Bourne, un joven montado en un poni llega al galope hasta donde está el mariscal y, sin aliento, le entrega un mensaje. ¡Hay caballeros realizando una incursión cerca de allí! Sin escuchar nada más, sir Elad ordena a sus hombres que se preparen para la batalla.

Prepárate para introducir a los jugadores en el combate entre caballeros. Esto es algo mucho más peligroso que luchar contra osos o bandidos pobremente armados. Pero el combate es una faceta importante del juego, por lo que debes aprender sus reglas y enseñarlas cuidadosamente. Hazlo despacio. Asegúrate de que la gente entiende lo que está sucediendo y deja que las cosas sean sencillas esta primera vez.

Utiliza a Elad para dirigir la carga, utilizando las «Reglas de escaramuzas» del Capítulo 6. Si los caballeros jugadores se meten en líos, deja que sir Elad les rescate, por esta vez.

LA BESTIA AUILLADORA

El Rey Pellinore primero, y más tarde sir Palomides, persiguen sin descanso a esta extraña criatura, llamada Glatissant o la «Bestia Auilladora». Nunca la llegan a atrapar y jamás ataca a sus perseguidores, simplemente les deja atrás y les evita.

Los fantasmales sonidos de sabuesos salen del interior del vientre de la Bestia Auilladora. Aunque la bestia es una maestra en la huida y la ocultación, este sonido siempre termina delatando su escondite, lo que permite a sus perseguidores permanecer tras su rastro. Glatissant vive para ser perseguida, no para ser atrapada.

Gloria ganada: especial*; TAM 65, DES 45, FUE 25, CON 30; Velocidad 15; Armadura 10; Inconsciente 24; Herida Grave 30; Derribo 65; Puntos de Golpe 95; Velocidad de Curación 6; Daño 4d6.

Habilidades de combate: Mordisco 10.

Habilidades: Evasión 25 cuando se la persigue, 35 cuando está arrinconada o alguien se le aproxima.

*Gloria: 15 por verla, 100 por acercarse a una yarda de ella, 250 por matarla y 500 por capturarla con vida.

EL REY PELLINORE DE GALES

Sir Pellinore es el Rey de Gomeret, una región de Gales. Es un rey joven seguidor de los «viejos caminos» (un pagano a principio de sus 30), con una obsesión antinatural por cazar a la gran y misteriosa Bestia Auilladora. Pellinore se pasa años fuera de su reino y ha permitido que hombres malvados se hagan con su control. Como resultado, la mayoría de su familia se ha tenido que ocultar.

TAM 17, DES 16, FUE 13, CON 17, APA 17; Velocidad 3; Armadura 10 + escudo; Inconsciente 9; Herida Grave 17; Derribo 17; Puntos de Golpe 34; Velocidad de Curación 5*; Daño 5d6; Gloria 10 452.

Habilidades de combate: Daga 5, Espada 16, Lanza 16, Lanza de Caballería 15; Batalla 14, Equitación 17.

Rasgos de personalidad: Casto 2, Clemente 12, Confiado 10, Espiritual 12, Enérgico 18, Frugal 10, Generoso 17, Honesto 17, Indulgente 13, Justo 12, Modesto 3, Prudente 6, Valiente 17.

Rasgos dirigidos: Suspica (Uther Pendragón) +4, Suspica (reyes cambrianos) +9.

Pasiones: Amor (caza) 17, Amor (cazar a Glatissant) 28, Amor (familia) 12, Honor 17, Hospitalidad 15, Lealtad (señor) 15, Odio (Irlandeses) 10

Habilidades: Administración 2, Bailar 2, Cantar 5, Cazar 24, Cetrería 8, Coquetear 3, Cortesía 10, Cultura Feérica 11, Cultura Popular 5, Heráldica 8, Intriga 5, Juegos 3, Navegar 5, Nadar 2, Oratoria 7, Percepción 16, Primeros Auxilios 17, Reconocer 4, Religión (pagana) 11, Romance 2, Tocar (arpa) 11, Torneo 2.

Rasgos físicos distintivos: Alto, ojos oscuros.

Caballo: Corcel noble (5d6, Velocidad 10).

Equipo: Ropa noble (3 £), equipo personal, equipo de viaje, espada, lanza para jabalíes.

*Está incluida la bonificación de +2 por ser un caballero religioso de la religión pagana.

Durante la escaramuza, el líder enemigo se mantiene al margen, en lo alto de una colina, sentado en su caballo de batalla negro. Sir Elad le identifica justo antes de que le haga dar la vuelta a su caballo y se aleje: explica que es un señor vecino, el Administrador de Levcomagus, quien ha dirigido este ataque. Es un enemigo de la familia del conde y puede que ahora también de los personajes.

Si hacen prisiones, los caballeros los llevan hasta el conde, que se hace cargo de ellos. El conde escucha el relato de lo que ha sucedido, visiblemente enfadado, pero sin expresarlo de forma verbal.

LA CAMPAÑA EN CURSO

Al llegar a este punto, tú, como director de juego, has dado comienzo en serio a tu campaña. En el suplemento **La Gran Campaña de Pendragón** encontrarás más información sobre la ambientación, sus gentes y la historia de la campaña. El resto es cosa tuya y de tus jugadores, a medida que entréis en el maravilloso mundo de la aventura caballeresca.

¡Buena suerte!

Aventuras en solitario

Una aventura en solitario es una aventura corta diseñada para que la juegue un único jugador y el director de juego. Estas aventuras tienen varios usos:

- ✦ Experiencia adicional. Proporcionan modos relativamente sencillos de conseguir marcas de experiencia en algunos de los rasgos de personalidad, pasiones y habilidades de un personaje.
- ✦ Experiencia previa. Estas aventuras pueden servir como apoyo a la sección de «Experiencia previa» de la creación de personajes si el director de juego lo aprueba. Un jugador puede querer que su personaje tenga más de 21 años al comienzo del juego y una aventura en solitario añade más interés e historia a un nuevo personaje de los que puede ofrecer el sistema básico de creación de personajes.
- ✦ Partida de compensación. Quizá algún jugador se perdió un par de partidas y quiere saber lo que su personaje estuvo haciendo durante ese tiempo. También puede ocurrir que un personaje haya elegido no participar en un acontecimiento o aventura y, por tanto, haya quedado «fuera de la historia». Las aventuras en solitario ofrecen algo que hacer al jugador y al personaje mientras el resto del juego continúa.
- ✦ Asuntos privados. Algunos asuntos se llevan a cabo sobre todo en secreto, como por ejemplo, específicamente en el contexto de **Pendragón**, la práctica del romance.

En esta sección se explican varias aventuras en solitario: «Tu propia tierra», por ejemplo, sirve para simular el tiempo que pasa un caballero cuidando de su señorío y el resto de sus propiedades. «Servicio de vasallaje» es una aventura corta que se ocupa de simular el servicio que el caballero presta a su señor. «Perdido en el bosque» es quizás la aventura más utilizada: los directores de juego pueden dejar que un jugador utilice esta aventura siempre que su personaje decline, por la razón que sea, participar en la aventura principal.

«En el cruce de caminos» permite llevar a cabo una famosa actividad de los caballeros de las historias, que se pasan una sorprendente cantidad de tiempo viendo pasar las semanas esperando en un cruce de caminos, puente o vado y justando por deporte con cualquier caballero que llegue hasta allí. «El solo del amante» lo utilizarán básicamente los aspirantes a caballeros románticos, pero ten en cuenta que esta aventura solo se puede utilizar después de que Arturo se convierta en rey y se case con Ginebra.

TU PROPIA TIERRA

Los caballeros que posean tierras deben pasar parte de su tiempo en ellas, actuando como terratenientes y como granjeros. Si un caballero vasallo pasa la mayor parte del tiempo en sus tierras en un año concreto, y en base al resultado de esta aventura, puede conseguir varios beneficios, como dinero extra. Además, conseguirá marcas de experiencia en Administración, Cultura Popular e Intriga y una en el rasgo de Justo o Arbitrario (a elección del jugador).

INGRESOS

Determina el tipo de año que ha tenido tu señorío, en términos generales.

Resultado d6	Tipo de año
1	Terrible (sequía, plaga, etc.). Consulta el paso 3 de «Acontecimientos comunes».
2	Malo. Consulta el paso 3 de «Acontecimientos comunes».
3-4	Normal.
5	Bueno. Gana 1d20 chelines como ingresos extra este año.
6	Excelente. Consulta el paso 3 de «Acontecimientos comunes».

ACONTECIMIENTOS COMUNES

Paso 1. Tu señor te hace una visita. Recibes una marca en Intriga.

Paso 2. Te relacionas regularmente con los campesinos. Recibes una marca en Cultura Popular.

Paso 3. Revisas el estado de tus tierras. Recibes una marca en Administración.

Si tus tierras han tenido un año Terrible o Malo (ver «Ingresos»), haz una tirada de Administración. Si estás casado o tienes un administrador, puedes usar el valor de la habilidad de tu mujer o tu administrador si es más alto que el tuyo. Si la tirada tiene éxito, consigues mantener la salud y reputación de tu señorío. Si fallas, pasas el siguiente año como un caballero Pobre a menos que gastes 2 £ procedentes de otra fuente de ingresos.

Si tu señorío tiene un año Excelente, haz una tirada de Administración, puedes usar el valor de la habilidad de tu mujer o tu administrador si es más alto que el tuyo. Si la tirada tiene éxito, te mantienes como un caballero Rico el siguiente año; si fallas, tú y tus oficiales malgastáis el sobrante y solo ganas ingresos normales.

Paso 4. Realizas juicios. Tira 2d6 dos veces para determinar las dos partes en disputa. El primer resultado determina al acusador y el segundo al acusado.

Resultado

2d6	Participante
2	Un granjero rico, que te ofrece 2 £ por resolver el asunto a su favor.
3	Un granjero rico, que te ofrece 1 £ por resolver el asunto a su favor.
4	El sacerdote local.
5	Una viuda pobre.
6	Un buhonero.
7-8	Un granjero.
9	Un comerciante.
10	Un granjero pobre.
11	Una viuda atractiva y coqueta.
12	Un amigo de la infancia, que te ofrece 1 £ «para ayudarte a pensar».

Después, tira 1d20 para saber el motivo de la disputa

Resultado d20 Disputa

1	Propiedad de una vaca.
2	Propiedad de un cerdo.
3	Propiedad de un buey.
4	Uso del arado del pueblo.
5	Deuda impagada.
6-8	Intercambio de insultos.
9-12	Pelea.
13	Lucha a cuchillo.
14-15	Pequeño hurto.
16	Robo de propiedad valiosa.
17	Algo sobre una esposa...
18-19	Algo sobre una hija...
20	Asesinato.

Una vez decidido el asunto, puedes (i) escoger a una de las partes y decidir a su favor, consiguiendo cualquier recompensa que te hubieran ofrecido y ganando una marca en Arbitrario; o (ii) realizar una tirada de Justo y decidir justamente, ganando una marca en Justo.

Gloria: Las actividades normales realizadas en un señorío no otorgan Gloria, pero el simple hecho de poseer tierras siempre da un punto de Gloria por cada libra de ingresos. Esta Gloria se gana durante la Fase de Invierno (el señorío típico de un caballero vasallo obtiene entre 6 y 8 £ cada año).

SERVICIO DE VASALLAJE

El servicio de vasallaje incluye todas las tareas que un vasallo debe realizar por su señor: permanecer de guardia en castillos y señoríos, patrullar las fronteras, participar en carcerías, ofrecer consejo y realizar el resto de deberes de un caballero.

Tira 1d20 en la siguiente tabla para saber qué tarea, de entre todas las que realizó, fue la más interesante este año.

Resultado d20	Servicio requerido
1-10	Servicio de guarnición.
11-14	Patrulla fronteriza.
15-16	Escolta armada (a un lugar cercano).
17	Escolta armada (a un lugar lejano).
18	Participar en un torneo (comarcal).
19	Batalla.
20	Asedio.

Por cada actividad, el personaje gana una marca en *uno* de los rasgos de personalidad o habilidades indicados (a elección del jugador). Si se indican rasgos de personalidad opuestos, el personaje gana la marca en uno u otro, no en ambos.

Servicio de guarnición: Gana una marca en Intriga o Percepción.

Patrulla fronteriza: Gana una marca en Equitación o Percepción, o en Clemente/Cruel, Confiado/Suspica o Prudente/Temerario.

Escolta armada (cerca): Gana una marca en Cortesía, Equitación o Intriga; o en Frugal/Sibarita.

Escolta armada (lejano): Gana una marca en Cortesía, Equitación, Intriga o Percepción; o en Confiado/Suspica o Frugal/Sibarita.

Participar en un torneo: Gana una marca en una habilidad de armas cualquiera; o en Equitación, Heráldica, Reconocer o Torneo; o en Clemente/Cruel, Frugal/Sibarita, Indulgente/Vengativo, Modesto/Orgulloso o Prudente/Temerario.

Batalla o Asedio: Gana una marca en una habilidad de armas cualquiera; o en Batalla, Equitación, Primeros Auxilios o Reconocer; o en Clemente/Cruel, Frugal/Sibarita, Indulgente/Vengativo, Modesto/Orgulloso o Prudente/Temerario.

PERDIDO EN EL BOSQUE

Los personajes podrían abandonar a sus compañeros y marcharse solos, saliéndose del grupo principal. También se puede usar esta aventura como compensación si un caballero solitario se pierde debido a una tirada fallida de Cazar (consulta la habilidad Cazar en Capítulo 4).

Este aventura también puede usarse como guía genérica para los grupos errantes de personajes que se pierdan en el bosque (la mayor parte de la Britania artúrica está cubierta de bosques).

Paso 1. Cada día, tira en la siguiente tabla. Si se aplican modificadores, cualquier número menor de 1 se considera 1 y cualquier número mayor de 20 es igual a 20.

Tabla C-2: Perdido en el Bosque

Resultado d20	Efecto
1-5	Vagas sin rumbo y sin cruzarte con nadie.
6	Encuentras un altar. Haz una tirada de Espiritual y si tienes éxito, tendrás un +2 en tu siguiente tirada en esta tabla.
7-8	Bandidos. Ver a continuación.

9-10	Bestias. Tira en la Tabla 4-4 (en el Capítulo 4).
11-13	Aldea hostil. Tienes un modificador de -5 en tu siguiente tirada en esta tabla.
14-16	Aldea amistosa. Tienes un modificador de +5 en tu siguiente tirada en esta tabla.
17	Encuentras a un ermitaño. Consigues comida y agua para un día.
18-19	Señorío. Ver a continuación.
20	Llegas a un lugar familiar o recuperas la orientación de algún otro modo.

Puedes volver a hacer tiradas normales de Cazar para continuar tu camino.

Bandidos: Te acechan 1d6 bandidos desesperados que te atacan para capturarte y pedir un rescate. Los bandidos luchan hasta que la mitad de ellos mueran o queden incapacitados. En ese momento el resto huye, lo que cuenta como si estuvieran derrotados a efectos de Gloria. Llevan 1d6 peniques cada uno.

Si pierdes, eres capturado y se pide rescate por ti. Te quitan todo tu equipo y te mantienen como prisionero hasta el invierno, cuando tu señor feudal paga tu rescate. Después de recibir el rescate, los bandidos te llevan hasta el camino más cercano y te dejan marchar.

Señorío: En una aventura en solitario, el director de juego puede desear expandir este encuentro para que se convierta en algo significativo. En una aventura típica, un señorío será de poca importancia y no hará falta detallarlo mucho. Tira en la siguiente tabla para saber el recibimiento general.

Resultado d6	Señorío
1-2	Amistoso. Te dan de comer y te ofrecen un lugar para pasar la noche. Ganas un modificador de +5 en tu siguiente tirada en la Tabla C-2: Perdido en el Bosque.
3-4	Neutral*.
5-6	Hostil. Te hacen huir, con flechas o con palabras duras.

*Quizás debes justar contra el caballero que vive allí, y a partir de entonces lo podrás tratar como Amistoso u Hostil, dependiendo de los rasgos de personalidad del caballero y de tu éxito o fracaso.

EN EL CRUCE DE CAMINOS

Las historias artúricas están llenas de encuentros con caballeros que permanecen en un cruce de caminos, un vado o un puente a la espera de poder justar con sus iguales. Esta tarea es muchas veces autoimpuesta, un modo de conseguir algo de Gloria. Otras veces puede ser una tarea impuesta por una dama.

Este conjunto de tablas permite a un director de juego diseñar enemigos para un caballero que se pone en esta situación. También pueden servir para determinar las estadísticas de un caballero PNJ que esté guardando un cruce de caminos.

PASO 1: TIPO DE CAMINO

El tipo de camino determina la cantidad de tráfico y, por tanto, el número de oponentes. Si una de las carreteras (o ambas) es una carretera real o comercial, utiliza la columna «Mayor» de la tabla del paso 2. Si ambos son caminos, usa la columna «Menor». En el resto de casos, usa la columna «Normal».

PASO 2: ENCUENTROS

Si es necesario, tira 1d20 para determinar el número de caballeros viajeros que pasan por el cruce en un mes. Si no es necesario, ve al paso 3.

Resultado d20	Mayor	Normal	Menor
1	3	2	1
2	4	2	1
3	5	3	1
4	5	4	1
5	8	4	2
6	10	4	2
7	10	5	2
8	10	5	2
9	10	5	3
10	12	6	3
11	12	6	3
12	14	6	4
13	14	7	4
14	15	7	4
15	15	7	5
16	16	8	5
17	17	8	5
18	18	9	6
19	19	10	6
20	20	10	7

PASO 3: CALIDAD DEL Oponente

Determina la calidad del caballero oponente. Por cada caballero, tira 1d6 en la siguiente tabla, y consulta las estadísticas apropiadas en el Apéndice 2. Si esta tirada se usa para determinar quién está apostado en el cruce de caminos, en lugar para elegir a los viajeros que se acercan a un caballero jugador, trata los resultados de 6 como si fueran un 5.

Resultado d6	Calidad del oponente*
1	Caballero Joven
2	Caballero Normal
3	Caballero Viejo
4	Caballero Notable
5	Caballero Famoso
6	Oponente especial. Tira de nuevo en la siguiente tabla.

*Consulta «Grados de Gloria» en el Capítulo 5, donde se aplica, y las estadísticas de los caballeros en el Apéndice 2.

Resultado d6 Oponente especial

1	Caballero enemigo (enemistad personal o familiar). Tira de nuevo para ver su calidad y trata cada resultado de 6 como si fuera un 5.
2-3	1d6+1 bandidos.
4	1d6 guerreros sajones.
5	1d6+2 incursos pictos.
6	Caballero Excepcional*.

Caballero enemigo: El caballero es, o será, un enemigo personal del PJ. Lucha para capturar al personaje y pedir rescate. Si el personaje jugador no tiene ningún enemigo personal, debería inventarse un nombre y una historia para él o pedir al director de juego que le ayude a hacerlo.

Bandidos: Los bandidos prefieren tratar de capturar al caballero para pedir un rescate. Si se les captura, se les puede vender como esclavos (1 £ cada uno).

Guerreros sajones: Estos enemigos tratarán de matar al caballero. Si se les captura, se les puede vender como esclavos (1 £ cada uno).

Incursos pictos: Estos enemigos tratarán de matar al caballero. Si se les captura, se les puede vender como esclavos (1 £ cada uno).

Caballero excepcional: Consulta «Grados de Gloria» en el Capítulo 5 y las estadísticas en el Apéndice 2. El director de juego debería dotar de profundidad a este personaje, dándole un nombre, historia, relaciones, etc. Puede ser incluso uno de los caballeros famosos de las historias artúricas, como sir Kay.

PASO 4: EL COMBATE

Libra cada justa con normalidad. Se lucha contra cada oponente de forma separada y sucesiva. Si el personaje jugador es herido, capturado, pierde todos sus caballos o sufre algún otro infortunio, el resto de sus encuentros se ven afectados por este hecho.

Cada semana que se utilice para curarse disminuye en cinco el total de caballeros que aún no se han encontrado ese mes. Por ejemplo, un personaje en una carretera comercial saca un 12, por lo que espera luchar contra 14 enemigos este mes. Sin embargo, si el primero le hiere de forma suficientemente grave como para necesitar dos semanas de descanso, el jugador debe restar $5 \times 2 = 10$ del número inicial de 14 oponentes. Después de recuperarse, puede encontrarse como máximo con otros tres oponentes en ese mes (dado que ya había luchado con uno de esos cuatro restantes).

Los justadores victoriosos que liberen a sus oponentes a cambio de un rescate (consulta «Rescates» en el Capítulo 8) recaudan el dinero en 2d6 meses. Los personajes pueden quedarse con el caballo de guerra, la armadura y las armas de sus oponentes derrotados, sin que tengan que anotar una marca en Egoísta. Sin embargo, si devuelven el equipo a sus enemigos al menos la mitad de las veces, se ganan una marca en Generoso.

EL SOLO DEL AMANTE

Esta aventura puede usarse solo después de que el Rey Arturo haya sido coronado y se haya casado con Ginebra. Consulta las pasiones de Amor Cortés y Amor (amante) del Apéndice 1.

El amor cortés es un proceso largo y a veces doloroso para un caballero, pero merece la pena. El éxito es esquivo y a menudo se tardan años en conseguirlo. Sin embargo, la perseverancia es una de las mayores virtudes de un caballero romántico y la Gloria que se gana por los asuntos románticos crece con el tiempo.

Esta aventura se ha diseñado para que se pueda realizar durante la Fase de Invierno y se pueda mantener en secreto ante el resto de jugadores. Se usa para determinar el éxito de una relación amorosa que se mantiene con un personaje no jugador.

No se debe ocultar al director de juego lo que suceda en esta aventura, ya que podría querer utilizar los resultados como parte de su campaña. Pero se puede confiar lo suficiente en algunos jugadores como para que lleven a cabo esta aventura sin la supervisión del director de juego.

LAS PRUEBAS DEL AMANTE

La siguiente tabla da una idea del tipo de hazañas que debe realizar un caballero romántico para ganarse el amor de su amante. Para completar la tarea satisfactoriamente, el caballero debe conseguir una tirada con éxito de la habilidad o rasgo de personalidad indicados entre paréntesis.

Tirada	Ejemplo de tarea
2	Sentarse a su lado y mirarla embobado (Amor Cortés).
3	Hacerla reír (Coquetear).
4	Conseguir flores frescas de un lugar lejano (Enérgico o Equitación).
5	Cantar una agradable canción, a ser posible en el jardín (Cantar).
6	Recitar un poema de amor tradicional (dirigido a ella) en la corte (Oratoria).
8-9	Crear un poema de amor original (Componer).
10-11	Ser visto paseando por las murallas, distraído, por la noche (Amor Cortés y Enérgico).
12-13	Participar en un torneo y luchar en todos los eventos (el director de juego debe dirigir el torneo).
14-15	Recitar un poema de amor propio en la corte (Componer y Oratoria).
16-17	Recitar un poema de amor dirigido a la amante, pero disfrazado (Componer, Intriga y Oratoria).
18	Justar con todos los caballeros que se encuentren durante un mes (consulta la aventura «En el cruce de caminos»).
19	Luchar contra un jabalí o bestia similar sin armadura (el director de juego debe dirigir la cacería y el combate).
20+	Llevar una prenda suya a un torneo y ganar el premio de Gran Campeón (el director de juego debe dirigir el torneo).

Se anima al director de juego a añadir otras tareas de naturaleza similar a la tabla.

Nota: El solo del amante se puede utilizar para cortejar a una mujer con el objetivo de que se convierta en tu esposa.

PASO 1: LA DECLARACIÓN

El jugador debe decirle al director de juego, quizás con una nota secreta, que su personaje desea declarar en privado su amor a una dama. Determina la fuerza de la pasión de Amor Cortés (consulta el Apéndice 1) de ambos personajes.

Si el caballero tiene a una dama particular en mente, el jugador debería escribir su nombre en algún lugar de su hoja de personaje. Puede que sea un PNJ conocido, como una heredera o incluso una dama casada. O la reina...

PASO 2: EL RECHAZO VIRTUOSO

La dama siempre se muestra reacia, al menos al principio. La cantidad de tiempo, en meses, que está dispuesta a resistir los avances del caballero (incluso si se ha sentido impresionada por él) es igual al valor de su «Factor de Resistencia» (FR). Este valor puede verse reducido por futuros éxitos logrados durante el cortejo, pues el caballero va reduciendo su resistencia a través de halagos, regalos y la realización de hazañas.

El valor de FR inicial es igual a $20 + \frac{1}{4}$ del valor de Casta de la dama: el valor de su pasión de Amor Cortés por el caballero (si existe).

PASO 3: EL CORTEJO

Cada invierno, cuando el caballero y su amante están juntos (o si pasaron suficiente tiempo juntos durante el resto del año), tiene lugar el cortejo.

A. El regalo. Cada Fase de Invierno, el caballero debe entregar a su dama un regalo por valor de al menos 1 £ y conseguir un éxito en una tirada de Amor Cortés para llamar su atención. Un fallo indica que no se realizan progresos durante este año. Si tiene éxito, ella le concede una pequeña muestra de atención y le impone una tarea.

B. La tarea. Cuando un caballero haya obtenido un éxito en una tirada de Amor Cortés durante la entrega del regalo, su dama le asigna una tarea. Durante el Cortejo, solo se piden tareas relativamente simples (tira 2d6 en la tabla del cuadro de texto «Las pruebas del amante», con un modificador de +1 por cada tarea que ya haya realizado para ella). El caballero debe tratar de realizar la tarea asignada de inmediato. Solo se asigna una tarea por invierno.

Si el caballero falla una tarea, la dama interpretará su fracaso como una prueba de su falsedad: su FR aumenta en 1d3 puntos. Con una pifia, aumenta en 1d6+1 puntos.

Cada vez que un caballero tenga éxito en una tarea, consigue los siguientes beneficios:

- ✦ Aumento de la amistad. El FR de la dama se reduce en un punto. Si consiguió un éxito crítico, el FR se reduce en tres.
- ✦ Aumento de la Gloria. Cada tarea realizada con éxito proporciona Gloria, en múltiplos de 50. El primer éxito da 50 puntos de Gloria, el segundo 100, el tercero 150 y así sucesivamente. Cuando se haya completado la décima tarea, el caballero habrá logrado 2700 puntos de Gloria. Se pueden realizar tareas adicionales, pero nunca harán que este gane Gloria adicional (aunque puede ganar Gloria por las acciones que realice durante la consecución de la tarea, como es habitual).

A medida que el caballero logra éxitos, la dama le otorga a su amante más libertades: puede permitirle que se dirija a ella de modo afectuoso, o que bese el dobladillo de su vestido, su mano, su brazo o su frente. También puede darle un abrazo, dejar que su cabeza descanse en su regazo, etc. Cuando se logre superar el último punto de resistencia de esta fase, ella puede permitir a su amante un beso de amor en los labios.

Finalmente, cuando solo queden entre 1 y 3 puntos de FR, ve al paso 4.

PASO 4: AMANTE INFLEXIBLE

Este nivel de tareas se alcanza cuando el FR de la dama está entre 1 y 3 y continúa hasta su rendición (cuando el FR baja a 0). La dama elige una tarea más difícil. El valor de la tarea es de 2d6+6 más 1 por cada tarea que el caballero haya intentado por ella.

En este punto, si el caballero falla una tarea, el FR de la dama aumenta en 1d6 puntos. Con una pifia, aumenta en 1d6+3 puntos.

Un éxito en esta etapa solo sirve para conseguir más libertades: la dama puede permitir a su amante besar sus labios, susurrar dulcemente a su oído, besar sus orejas o su cabeza [FR 3]; tocar sus pechos, besarla profundamente, besar su cuello [FR 2]; y contemplar sus pechos desnudos o, incluso, besarlos [FR 1].

Cuando el FR llegue a 0, ve al paso 5.

PASO 5: LA CONSUMACIÓN

La dama, al fin, admite su profundo amor y accede a yacer con su amante. ¡Ah, dulce éxito! ¡Felicidad! ¡Éxtasis! El amor se alcanza en todos los planos. Sin embargo, el romance aún se mantiene en secreto si es posible.

La pasión del caballero y la dama cambia de Amor Cortés a Amor (amante). Calcula toda la Gloria que se consiguió en esta aventura. ¿Mereció la pena? (Ve al paso 6).

Después de llegar a esta etapa, asegúrate de comprobar cada invierno si la dama se queda embarazada (consulta «La Fase de invierno» en el Capítulo 5). Si es una mujer casada, el hijo puede ser del amante o del marido (¿Y si tiene más de un amante? Ah, qué redes tan intrincadas tejen las hormonas, las emociones y la genética...).

PASO 6: ENGAÑOS Y PROBLEMAS

Ahora que los amantes están de acuerdo, deben luchar para mantener su ardiente deseo en secreto cada año que pasa. Esto no es fácil, ya que su deseo natural es el de estar juntos y, en muchos casos, ella es una mujer casada.

A. *Determina el Factor de Descubrimiento.* El «Factor de Descubrimiento» (FD) es igual a 1d6 más el valor del rasgo de Suspica del marido (si la dama está casada con alguien que no sea su amante) más 1 por cada año que haya durado el romance.

B. *Evitar el descubrimiento.* El amante con el valor más alto de Amor (amante) debe hacer una tirada de pasión enfrentada a una tirada de FD realizada por el director de juego. Si los amantes tienen éxito, consiguen 50 puntos de Gloria ese año y su amor continúa siendo secreto. Si fallan, ve al paso 7.

PASO 7: EL DESCUBRIMIENTO

Los amantes han sido descubiertos, expuestos o capturados. Si ambos están solteros, es inevitable que haya una presión de las familias para que se casen. Sobre todo si hay un embarazo de por medio y ambos son de la misma posición social.

¿Su marido? ¡Oh, él! Si la mujer está casada, tira 1d20 y súmalo al rasgo de Vengativo del marido. Después, consulta el resultado en la siguiente tabla para conocer la reacción del marido (o tú, como director de juego, podrías decidir cuál podría ser la reacción más apropiada).

FD actual	Comportamiento del marido
1	No hace mucho. De todas formas, no le gustan las mujeres...
2	Amenaza en privado al caballero y perdona a la esposa.
3-5	Amenaza en privado al odiado caballero y perdona a su esposa.
6-10	Intenta que el caballero sea exiliado sin castigo y castiga a la esposa.
11-18	Acusa en público al caballero y hace que su esposa se exilie.
19	Quiere que el caballero que le ha ofendido pierda su rango.
20	Quiere luchar a muerte (o hacer que un campeón luche por él).

Dónde terminará todo esto depende de los jugadores, del director de juego y del estilo de la campaña. Es posible que el caballero, su amante y el marido se olviden de todo este asunto cuando este haya concluido. Quizás él albergue rencor. Quizá ella no quiera que el asunto termine, o si lo desee, una vez que su devoción o sentido de la justicia se ha visto comprometido. Literalmente no hay final a las posibles intrigas que pueden suceder.

LA PREOCUPACIÓN DEL MARIDO

La siguiente tabla proporciona algunas ideas sobre el tipo de esfuerzos que un marido engañado puede realizar para confirmar sus sospechas de infidelidad y el tipo de influencias externas que pueden verse envueltas. Estas sugerencias se basan en el valor actual del FD del romance y su objetivo es solo dar ambiente al juego.

FD actual	Posibles esfuerzos
1-3	El marido no sospecha nada de las actividades ilícitas de su esposa.
4-5	El marido descubre regalos de otra persona.
6-7	Ha visto las miradas anhelantes de su esposa demasiadas veces, pero no está del todo seguro de su destinatario.
8-11	¡Prepara algo para seguir al bribón sospechoso!
12-13	Los amantes cometen un par de deslices en público.
14-15	Un entrometido interfiere y le cuenta chismorreos al marido.
16	Los rumores maliciosos llegan a oídos del marido constantemente.
17	Unas damas malévolas cuentan lo que saben al marido.
18+	Él o sus agentes preparan una trampa para capturar a los amantes in fraganti.

Apéndice Cuatro: Batallas

Las batallas, en las que se encuentran grandes grupos de hombres para matarse los unos a los otros, son una parte constante de la vida de un caballero. **Pendragón** trata estos largos combates a gran escala de un modo abstracto. Aunque una batalla es técnicamente una larga serie de combates individuales, las reglas abstraen esto para hacer que sea algo más corto y fácil de jugar. Si el director de juego y los jugadores disfrutan realizando combates individuales, pueden hacerlo, pero la mayoría de los jugadores tienden a encontrar esto interminable y, después de un tiempo, aburrido.

En cada «ronda de batalla» tu caballero realiza una única tirada de combate que representa media hora entera de combate y caos, de gritar y cabalgar, de avances y huidas. Aunque esto puede parecer demasiado simple, existe una gran variedad de opciones que enriquecen el proceso y hacen que el acontecimiento sea memorable y emocionante.

El ejército feudal

Las batallas y los ejércitos feudales no son complejos, sino que siguen un patrón tradicional y predecible. Del mismo modo, las tácticas de los ejércitos pocas veces varían. La sofisticación militar está en un punto históricamente bajo durante la Alta Edad Media. ¡Los señores feudales ya tienen suficientes problemas para traer a sus ejércitos al campo de batalla como para también tener que maniobrar con ellos! Los campos de batalla se escogen a menudo con antelación, aunque también suceden encuentros accidentales, normalmente porque la capacidad de los exploradores para detectar al enemigo es muy pobre.

El sistema de batallas de **Pendragón** asume que se siguen siempre las tácticas de batallas feudales. En próximos suplementos (o por parte de un director de juego emprendedor) se pueden introducir nuevas variaciones en la estrategia militar, pero se aplicarán a este sistema básico.

Cuando un señor feudal va a la guerra, lo primero que hace es invocar a sus vasallos. La obligación de estos es presentarse completamente armados y equipados con provisiones para un período de 40 días (aunque el tiempo de servicio es indefinido en caso de que la tierra natal esté siendo invadida). Para la defensa local, el señor probablemente llamará también a la leva local, una muchedumbre de campesinos sin entrenamiento y armada con herramientas de labranza. Los señores ricos también pueden contratar mercenarios, sobre todo tropas especializadas como arqueros, ingenieros y lanceros, o simplemente soldados de infantería baratos si la campaña va a durar más de 40 días.

BATALLONES

Los ejércitos medievales se organizan en tres secciones. Cada sección se denomina batallón (o *bataille*), y tiene un lugar

prefijado para marchar y para prepararse para la batalla. Cada una recibe su nombre del orden en el que marcha por una carretera.

- ✦ La «vanguardia» marcha primero, comandada por el segundo al mando del ejército. En el campo de batalla, la vanguardia se coloca en el lado derecho de la línea de batalla.
- ✦ El batallón principal marcha en el centro, liderado por el comandante principal del ejército y se sitúa en el centro de la línea de batalla a la hora de combatir.
- ✦ El batallón de retaguardia está bajo el mando del tercer noble más importante, marcha al final de todos y forma en el lado izquierdo de la línea de batalla.

Los batallones se dividen en partes más pequeñas llamados *escuadrones*, que están bajo el mando de sus líderes nobles (de este modo, un caballero jugador inicial estará en un escuadrón bajo el mando del Conde Roderick). Cada escuadrón se puede dividir a su vez en unidades y un noble nombrará como comandantes de estas unidades a sus oficiales o a veteranos en los que confíe.

Una *unidad* se define como un grupo de caballeros que sigue a un comandante de unidad previamente designado y por lo general está formada por entre seis y veinte caballeros con sus escuderos. Un caballero abanderado es siempre el comandante de una unidad formada por sus caballeros vasallos (consulta «Comandantes») y también puede tener bajo su mando a otros caballeros que se le hayan asignado para esta batalla.

Tipos de tropas

Varios tipos de tropa acompañan a un señor a la batalla.

Los *caballeros*, bien entrenados y equipados, forman un núcleo de guerreros profesionales a caballo. Son el corazón de un ejército.

Los *sargentos* son tropas profesionales a caballo con armas y entrenamiento adecuados, pero que generalmente carecen de la habilidad, la confianza y los caballos de primera clase de los caballeros (no confundas el término «sargento» con el sentido moderno de esta palabra). Algunos tipos de tropas, como los caballeros mercenarios pobres sin un señor, ciertos hombres de armas ambiciosos o escuderos sin señor (pero con buen equipo y caballos) también cuentan como sargentos. Muchas unidades mercenarias están formadas por sargentos.

La *caballería ligera* son tropas a caballo pero sin armadura que se usan como exploradores y mensajeros, pero que nunca forman como una unidad propia en la batalla.

La *infantería* son soldados a pie que se usan para defender castillos, asaltar muros y construir campamentos. A menudo

están armados con lanzas y escudos, pero en ocasiones usan también lanzas largas, grandes cuchillos, arcos, ballestas o hachas dependiendo de su nacionalidad. Suelen llevar armadura de cuero, a menudo mejorada con partes misceláneas de otras armaduras reales saqueadas del campo de batalla (se consideran armaduras de cuero o de cuero endurecido). Solo los reyes se pueden permitir equipar a sus soldados de infantería con buenas armaduras.

Los *ingenieros* son hombres que pueden construir y manejar los poderosos ingenios y construcciones usados en un asedio, como fundíbulos, catapultas y torres de asalto. Son los responsables de construir castillos capaces de resistir a estas máquinas. Los ingenieros también supervisan los trabajos de asedios y la construcción de túneles (para este último trabajo, a veces se les conoce como «zapadores»). Sin ingenieros, es imposible asediar una ciudad o un castillo.

Los *seguidores de campamento* son personas que acompañan a los ejércitos y son inútiles como tropas de combate. Estos seguidores son una molestia constante durante la marcha y son difíciles de alimentar, pero pocos líderes medievales llegan a prohibirlos o a tener la autoridad suficiente como para expulsarlos. Como espectadores, proveedores, simpatizantes y parásitos, se congregan para comerciar y engañar a los soldados. Los caballeros se traen novias, mujeres y sirvientes. Todos los ejércitos de Britania tienen seguidores de campamentos.

Los *heraldos*, debido a su posición especial, desempeñan una parte importante en la batalla. A los heraldos se les acepta como mensajeros neutrales y nadie puede atacarles. Antes de una batalla, llevan mensajes entre los comandantes de cada ejército para acordar el lugar del campo de batalla. Justo antes de que los ejércitos se traben en combate, los heraldos de ambos bandos se retiran a una colina cercana, un campanario o un silo para observar y registrar los acontecimientos de la batalla. Se ayudan los unos a los otros a identificar a los guerreros. El bando victorioso elige el nombre de la batalla. Después, los heraldos pueden llevar más mensajes entre los comandantes, para negociar una tregua en la que enterrar a los muertos e intercambiar rescates.

COMANDANTES

Hay tres niveles principales de mando, todos los cuales son importantes para los caballeros jugadores en una batalla. Durante la batalla, estos líderes realizan tiradas de Batalla que afectan a los combates individuales de cada caballero.

El *comandante del ejército* es el individuo que tiene el mando general. Su tirada de Batalla es importante solo una vez, cuando la batalla comienza.

En cada ejército hay tres *comandantes de batallón*. La tirada de Batalla de cada comandante de batallón es importante solo una vez, cuando su batallón entra en combate. Normalmente esto sucede durante la Primera Carga y su tirada se ve modificada por el resultado de la tirada de Batalla del comandante del ejército.

El *comandante de unidad* es la persona a la que un caballero obedece directamente en una batalla. Es el comandante más

importante para un caballero jugador porque sus decisiones determinan lo que hará su unidad en cada ronda. Un caballero individual se dirigirá al estandarte de su comandante entre una ronda y otra. Un caballero permanece tan cerca del estandarte de su unidad como le es posible porque allí puede recibir la ayuda de sus compañeros y amigos (y viceversa). Los caballeros de su unidad son personas que están de acuerdo en protegerle, que le conocen y que dependen de él para ayudarles.

Ten en cuenta que un comandante de ejército tiene siempre su propia unidad, generalmente formada por sus propios guardaespaldas y también es el comandante del batallón principal. Asimismo, un comandante de batallón tiene también su propia unidad de guardaespaldas.

Recuerda que los líderes del campo de batalla se eligen siempre en función de los rangos de nobleza según el orden de precedencia que se ha indicado en «Batallones». No importa si el comandante del ejército es un joven de 16 años con un valor pésimo en Batalla. Ser un señor significa tener el mando en la batalla y los nobles son muy celosos de sus prerrogativas.

Existen dos excepciones. En primer lugar, si el mariscal del rey está presente, se le supone un rango mayor que el del resto de nobles, ya que su trabajo es precisamente comandar el ejército. En segundo lugar, aunque el mando está siempre en manos de un señor, este puede elegir seguir los consejos de un compañero u oficial leal en el campo de batalla. Pero en este caso, el noble es el que debe dar las órdenes y el éxito o el fracaso se le atribuirán a él, no a su consejero.

La rígida jerarquía feudal define el resto de la estructura de mando. Un caballero siempre está bajo las órdenes de su señor feudal o de las de un comandante de unidad a la que dicho líder le habrá asignado.

Si un solo comandante está al mando de todo el ejército y este es demasiado pequeño como para ser dividido en batallones,

EL EJÉRCITO MARCHA

El Rey Arturo ha reunido a su ejército y marcha a la guerra.

Con él fueron nobles y barones y duros caballeros, los más poderosos que nunca se reunieron en Britania. Guerreros con sus armaduras completas, habilidosos con sus armas y los más resueltos del mundo. Duques y señores nobles, fuertes y amados, reunidos por la llamada de Arturo, todos soldados de gran renombre, magníficos reyes con sus coronas doradas.

Y así el rey, poderoso y rico, partió con su Mesa Redonda en orden real. Nunca se vio en el mundo, salvo en cuentos y mentiras, una reunión tan grande de la flor de la caballería en un solo lugar, hombres poderosos y decididos montados en sus corceles. Muchos guerreros severos se pusieron en camino, con los estandartes ondeando al sol, plateados y negros, otros rojos y bermellón, algunos plateados y azules, una columna brillante y alegre cabalgando sobre los hermosos campos y prados.

The Knightly Tale of Golagros and Gawain
(en prosa, adaptado del verso original)

entonces la batalla se considera una escaramuza (consulta «Reglas de escaramuzas» en el Capítulo 6).

El sistema de batallas

En el resto de este apéndice se detalla paso a paso el proceso a seguir por parte de los directores de juego y los jugadores para simular una batalla en **Pendragón**. Los jugadores no necesitan conocer al detalle todas estas reglas, pero varias secciones se han escrito con los caballeros individuales en mente, de modo que los jugadores puedan llevar el seguimiento de sus personajes.

I. ANTES DE LA BATALLA

Cada uno de estos pasos tiene lugar una única vez, antes de la batalla.

A. DETERMINAR EL ENEMIGO

Lo más probable es que la propia campaña determine qué ejércitos están combatiendo y bajo qué circunstancias (o puede que los jugadores hayan reclutado a un ejército para atacar a un enemigo personal). En ambos casos, el director de juego es el que decide la composición exacta del ejército enemigo.

B. DETERMINAR A LOS COMANDANTES

Cada ejército tiene un único comandante supremo. Cada uno de los tres batallones tiene también un comandante de batallón. Estos comandantes pueden ser caballeros jugadores o caballeros elegidos por el director de juego y la historia.

Si cualquiera de los comandantes son personajes jugadores, anota sus habilidades de Batalla. Si se elige de forma aleatoria a los comandantes, la habilidad de Batalla de un comandante de ejército o de batallón es de $1d6+15$. Un comandante de unidad generado al azar tiene una habilidad de Batalla de $2d6+8$.

Los directores de juego deberían definir con un poco más de detalle al comandante del batallón enemigo con el que se enfrentarán los personajes jugadores, y a un héroe o campeón enemigo (a quien los caballeros jugadores podrían encontrar en el campo de batalla). Normalmente estos dos enemigos serán caballeros Notables, Famosos o Excepcionales: dale a cada uno un nombre y un escudo de armas y prepara los atributos necesarios por si se produce un encuentro personal.

Elige también a los guardaespaldas del comandante enemigo, que deberían ser como mínimo caballeros Normales con buenas habilidades de combate.

C. DETERMINAR LA UNIDAD DE LOS PJ

Decide si todos los caballeros jugadores estarán en la misma unidad y en qué batallón. En una batalla, todo el mundo está asignado a un batallón. Para simplificar las cosas, asigna las unidades de todos los jugadores al mismo batallón, a menos que haya razones de juego muy importantes para no hacerlo.

Determina quién es el comandante de las unidades de los caballeros jugadores (puede ser uno de ellos). Tienes que conocer su habilidad de Batalla.

D. DETERMINAR LA ESCALA

El tamaño de una batalla se determina en función del número total de participantes de ambos bandos. Cada luchador, ya sea caballero, escudero, infante, noble o campesino, cuenta como un participante.

Escala de la batalla	Número de participantes
Pequeña	200 a 2000
Mediana	2001 a 5000
Grande	5001 a 10 000
Enorme	10 001 o más

E. DETERMINAR LA DURACIÓN

Cada comandante de ejército escribe en secreto la determinación relativa de su bando para luchar hasta el final, anotando el tiempo máximo (en rondas de batalla) que su ejército está dispuesto a luchar en un día. El número asignado por cada comandante debe estar entre 0 y 12, siendo 8 la media habitual.

Grosso modo, el número anotado por un comandante representa la actitud, la moral y las ganas de luchar de su ejército, con las siguientes guías:

Duración	Actitud
0-2 rondas	Pobre (temerosos, superados).
3-5 rondas	Incierta (cautos, dudosos).
6-10 rondas	Normal (decididos, dispuestos).
11-12 rondas	Buena (fanáticos, odian al enemigo, temerarios).

Normalmente un ejército se despierta antes del amanecer, se arma y se prepara de inmediato, pero siempre hay retrasos inevitables que ralentizan el proceso. Dependiendo de su sentido del drama y del realismo, el director de juego puede quitar hasta $1d6$ de la duración que ha escogido el comandante para ese día para representar el tiempo que necesitan sus ejércitos para prepararse y quizá para tener en cuenta otras variables, como la climatología.

Este modificador puede hacer que una batalla se cancele ese día si por ejemplo un comandante escoge luchar cuatro rondas y el director de juego elimina cuatro o más de esas rondas debido a su tirada. Así es la guerra.

Recuerda también restar algunas rondas si se decide que una batalla debe comenzar más tarde ese día. Para poder luchar las 12 rondas completas, ambos bandos deben comenzar pronto, incluso en los largos días del verano en Britania. Otros factores a considerar dependen de la historia. Por ejemplo, quizá un ejército trató de escapar pero le cogieron, así que el encuentro se produce por la mañana y la batalla empieza a medio día. Bajo tales circunstancias, incluso un comandante fanático o temerario podría intentar luchar solo durante cinco o seis rondas.

Los directores de juego deben anotar cuidadosamente el número de rondas que se han luchado. Cuando se acaban las

rondas, el bando que tenía un número menor rompe filas y se retira del combate.

Los directores de juego deberían ocultar a sus jugadores el número final escogido por el bando enemigo, pues de este modo les quedaría la duda sobre si deben o no retirarse para curar sus heridas, utilizar la inspiración en una ronda determinada, etc. Una batalla puede terminar antes de tiempo si uno de los bandos se bate en retirada o huye.

La Primera Carga cuenta como una ronda de batalla.

F. CONSIDERACIONES ESTRATÉGICAS

La selección del campo de batalla es crítica, pues algunos lugares ofrecen grandes ventajas para un ejército o el otro. Muchos otros asuntos pueden afectar al resultado de una batalla. El lugar concreto puede estar predeterminado por los eventos o consideraciones de la campaña, pero en términos de juego, el líder de cada fuerza debe realizar de todos modos una tirada de Batalla que puede afectar a la efectividad de su ejército.

En una batalla, como en una escaramuza, el comandante principal de cada fuerza debe realizar una tirada de Batalla antes de que comiencen las hostilidades. Si el comandante de los caballeros jugadores no es un PJ, el director de juego determina la habilidad de Batalla de dicho comandante y realiza una tirada no enfrentada en la Tabla 6-3: Modificador por Tácticas (está en el Capítulo 6, pero se repite aquí por razones prácticas).

A la tirada de Batalla de cada comandante en la Tabla 6-3 se le pueden aplicar varios modificadores:

El ejército del comandante	Modificador
Supera en número al enemigo en una proporción de al menos 2:1	+5
Supera en número al enemigo en una proporción de al menos 5:1	+10
Es superado en número en una proporción de al menos 2:1	-5
Es superado en número en una proporción de al menos 5:1	-10
Se encuentra en la tierra natal del comandante	+10
Se encuentra en la tierra natal del comandante enemigo	-10

Tabla 6-3: Modificador por Tácticas

Resultado de la tirada de Batalla	Modificador
Éxito crítico	5
Éxito	0
Fallo	-5
Pífa	-10

El modificador obtenido en la Tabla 6-3 se aplica a las tiradas de Batalla de cada comandante de batallón (ver «Tirada del comandante de batallón») del ejército.

II. LA PRIMERA CARGA

Para participar en la Primera Carga, un guerrero debe tener un caballo y una lanza y debe encontrarse en una unidad que va a realizar una carga. El caballero se sitúa en el *frente* de la batalla. Si no participa en la Primera Carga, el caballero comienza en la *retaguardia* de la batalla.

A. TIRADA DEL COMANDANTE DE BATALLÓN

La tirada de Lanza de Caballería de todos los caballeros que participan en la Primera Carga se modifica en base a la tirada de Batalla del comandante de su batallón, que se determina a continuación. Recuerda aplicar al valor de Batalla del comandante de batallón el modificador por tácticas que haya obtenido el comandante del ejército.

Tirada de Batalla del comandante de batallón	Modificador a la Primera Carga
Éxito crítico	5
Éxito	0
Fallo	-5
Pífa	-10

Los comandantes de unidad no influyen en el resultado de la Primera Carga. Ellos, como el resto de caballeros, únicamente están siguiendo las órdenes de sus respectivos comandantes de batallón.

B. PRIMERA CARGA

Todos los caballeros que participan en la Primera Carga tienen que realizar una tirada enfrentada de su habilidad de Lanza de Caballería, modificada por la tirada de Batalla de su comandante de batallón, contra la habilidad de combate de un enemigo determinado por el director de juego.

I. DETERMINA LA HABILIDAD DEL ENEMIGO

La historia que se esté desarrollando servirá para determinar a los enemigos a los que se está enfrentando el ejército de los jugadores, como sajones, irlandeses u otros caballeros britanos. El enemigo específico se averigua utilizando las tablas de Enemigos de Batalla que se encuentran al final de este apéndice. Pueden variar mucho dependiendo del tipo de enemigo.

Para facilitar y acelerar el juego, los directores de juego deberían determinar previamente quiénes son estos oponentes.

El director de juego asigna un enemigo por cada caballero jugador (o realiza una tirada en la tabla apropiada de Enemigos de Batalla) para determinar los resultados de los combates individuales. Este enemigo se usa en la Primera Carga y después se debe asignar otro enemigo o hacer una tirada en la tabla correspondiente para cada ronda posterior de la contienda.

Asume que todos los oponentes de una unidad enemiga concreta son de la misma calidad. De este modo, si los caballeros jugadores están luchando contra otros caballeros y el director de juego obtiene un 3 en la tabla de Enemigos de Batalla (Caballeros), el resultado es «Caballeros pobres»: todos los caballeros jugadores luchan entonces contra un caballero con una habilidad de Espada de 11, habilidad de Lanza de Caballería

de 10, bonificación al daño de 3d6, armadura de 6 (con escudo) y montado en un rocín.

II. ¡CARGAD!

Usa las reglas normales del combate con lanza de caballería. Si la carga se realiza contra caballeros enemigos, se luchará lanza contra lanza. Si es contra enemigos a pie, se obtendrá la bonificación reflexiva habitual de +5/-5, a menos que las tropas a pie dispongan de lanzas largas, en cuyo caso se niega la ventaja por estar montados de los caballeros.

El director de juego realiza una tirada de ataque separada contra cada caballero jugador.

Todos los jugadores deben comprobar si sus lanzas se rompen durante la carga. Si lo hacen, no podrán usar la lanza en sucesivas rondas de combate.

III. TROPAS CON PROYECTILES

Los arqueros, los ballesteros y las tropas armadas con jabalinas tienen reglas distintas a las de las tropas de infantería y los jinetes. Cuando los caballeros se enfrentan en una carga de caballería o un combate cuerpo a cuerpo contra tropas con armas de proyectiles, el enemigo siempre dispara primero antes de que los caballeros puedan llegar hasta ellos. Sin embargo, para simbolizar el nerviosismo de las tropas de proyectiles, su habilidad se enfrenta a la

del arma del caballero (en la Primera Carga, contra Lanza de Caballería) como si ambos estuvieran en combate cuerpo a cuerpo.

Si el arma de proyectiles gana el enfrentamiento, se tira daño de forma normal contra el caballero. Sin embargo, si el resultado de daño es un número *impar* entonces el proyectil impacta contra la montura del caballero y si el daño es un número *par*, se alcanza al caballero. Si el caballero logró un éxito parcial, puede utilizar su escudo para protegerse a sí mismo o a su caballo.

El daño a una montura puede ser desastroso para un caballero. Un caballo herido siempre intenta detener su carga: solo sigue adelante si el caballero consigue una tirada con éxito de Equitación. Si falla, el caballo se detiene y si pifia, el jinete se cae (y sufre 1d6 de daño, como es habitual). Cualquier caballo que sufra una Herida Grave, caiga inconsciente o muera como resultado del daño del proyectil, lanzará al suelo a su jinete automáticamente y el caballero debe realizar una tirada con éxito de DES para caer correctamente o, por el contrario, sufrirá 2d6 puntos de daño debido a la violenta caída.

Todos los caballeros sin montura comienzan la siguiente ronda *solos y a pie* (ver la sección III: Combate cuerpo a cuerpo).



C. RESULTADO DE LOS SEGUIDORES

Al igual que en una escaramuza, cada comandante de unidad debe realizar una tirada de Batalla para determinar el destino de sus seguidores. Consulta «Reglas de escaramuzas» en el Capítulo 6 para obtener más información.

D. FINAL DE LA RONDA

La primera ronda de la batalla ha terminado. Puede que los caballeros tengan lanzas intactas que pueden usar posteriormente o puede que quieran desenvainar sus espadas u otras armas para las siguientes rondas. Solo puede haber una Primera Carga en cada batalla, aunque es posible que una unidad pueda realizar más adelante una carga de lanza de caballería si las condiciones son adecuadas.

III. COMBATE CUERPO A CUERPO

El resto de rondas de combate se resuelven de un modo muy similar al del combate cuerpo a cuerpo normal, por lo que es posible que este tipo de ronda se repetirá varias veces.

A. PREPARACIÓN

Comienza cada ronda de combate cuerpo a cuerpo comprobando el estado de cada caballero. Cada jugador necesita saber si su caballero está...

- + solo, con una unidad o liderando una unidad.
- + montado o a pie.
- + con un prisionero capturado.

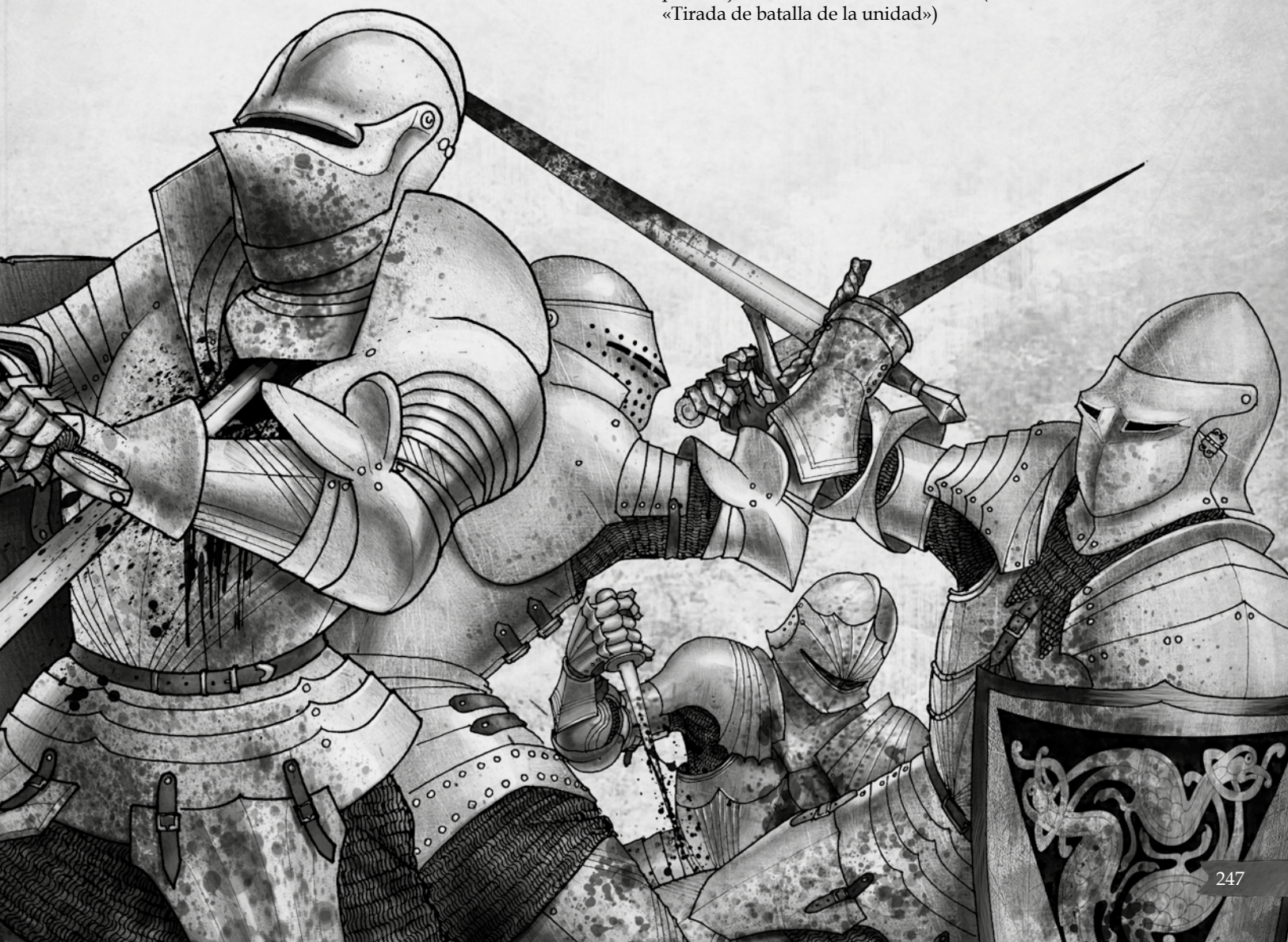
Si un caballero se cayó de su montura durante la ronda anterior, comienza esta *solo* y *a pie* (ver a continuación).

Nota: Tener un prisionero capturado evita que un caballero participe en el combate porque, si lo hace, el prisionero escapa automáticamente y no se puede obtener un rescate por él. Un caballero con un prisionero debe escoltarlo hasta la retaguardia de la batalla o bien ordenar a su escudero (si está disponible) que lo haga por él. Si no elige alguna de estas dos opciones, el prisionero escapa.

B. EVENTOS DEL COMBATE CUERPO A CUERPO

Tira 3d6 y consulta la siguiente tabla para cada unidad donde haya jugadores. El modificador resultante se aplica durante esta ronda a las tiradas de Batalla del comandante de unidad y a sus tiradas de Destino de los Seguidores, además de a todas las tiradas de armas de los miembros de la unidad.

Si está *solo*, un individuo actúa como si fuera su propia unidad (debe realizar su propia tirada de eventos del combate cuerpo a cuerpo) y el resultado se aplica a las tiradas del personaje durante el resto de la ronda (consulta la sección de «Tirada de batalla de la unidad»)



Resultado 3d6	Modificador	Acontecimiento/Situación
3	-15	El batallón del jugador se bate en desbandada* (ver IV.B.).
4	-10	La unidad del jugador se retira (ver IV.A.).
5	-10	Llegan muchos guerreros enemigos.
6 (triple 2)	-5	El batallón del jugador se retira* (ver IV.A.).
6	-5	El batallón del jugador se ve superado en número.
7	-5	El batallón del jugador está rodeado.
8	-5	El enemigo aumenta su presión.
09-12	0	Puede suceder cualquier cosa.
13	5	El enemigo está confuso.
14	5	El batallón enemigo está superado en número.
15	5	El enemigo se aleja.
15 (triple 5)	5	El batallón enemigo se retira* (ver IV.A.).
16	10	La victoria está a nuestro alcance.
17	10	La unidad enemiga se retira (ver IV.A.).
18	15	El batallón enemigo se bate en desbandada* (ver IV.B.).

* Ignora estos resultados si los genera un caballero en solitario actuando como su propia unidad y vuelve a tirar hasta que obtengas un resultado adecuado.

Ten en cuenta que el director de juego no debe realizar tiradas de Eventos del combate cuerpo a cuerpo para las unidades enemigas.

C. TIRADA DE BATALLA DE LA UNIDAD

Esta tirada determina las oportunidades del momento, o la falta de ellas, y también si la unidad se encuentra *trabada en combate* con el enemigo involuntariamente o si esta ronda está *fuera del combate* (ver a continuación).

Únicamente los comandantes de unidad y los caballeros que están *solos* realizan tiradas de Batalla durante el combate cuerpo a cuerpo y siempre aplicando el modificador que se haya obtenido en la tabla de Eventos del Combate de esta ronda. Los caballeros que están *solos* realizan esta tirada de Batalla con un penalizador de -10. Tira siempre en primer lugar para ver si los caballeros solitarios están *trabados en combate* con el enemigo.

Recuerda que los comandantes de batallón y los comandantes de ejército pueden dirigir directamente a sus propias unidades.

Jinetes contra Jinetes o Infantería contra Infantería.

Resultado de la tirada de Batalla	Efecto
Crítico	La unidad puede trabarse en combate, permanecer fuera de él, retirarse a la retaguardia, unirse a una unidad o buscar un evento especial. Si va a caballo, puede realizar una carga con lanza de caballería.
Éxito	La unidad puede trabarse en combate, permanecer fuera de él o retirarse a la retaguardia. Si se traba en combate, utiliza la tabla apropiada de Enemigos de Batalla. No se puede cargar, por lo que se usa la habilidad Lanza, en lugar de Lanza de Caballería.
Fallo	La unidad está trabada en combate con una unidad enemiga.
Pifia	La unidad está trabada en combate y en desventaja: -5 a las tiradas de combate.

Infantería contra Jinetes *

Resultado de la tirada de Batalla	Efecto
Crítico	La unidad puede trabarse en combate o retirarse a la retaguardia.
Éxito	Si la tirada de Eventos del Combate fue de 9 o más, la unidad puede trabarse en combate o retirarse a la retaguardia. En caso contrario, se traba en combate con una unidad enemiga.
Fallo	La unidad está trabada en combate con una unidad enemiga.
Pifia	La unidad está trabada en combate y en desventaja: -5 a las tiradas de combate.

* Recuerda que normalmente se aplica un modificador reflexivo de -5/+5 cuando guerreros a pie luchan contra enemigos a caballo.

D. UNIDADES FUERA DEL COMBATE

Si una unidad (o un caballero solitario actuando como una unidad) está fuera del combate, *cada miembro* de la unidad puede realizar una de estas acciones (o consulta al director de juego si se pueden realizar varias acciones):

- + trabarse en combate con el enemigo (ver III.D.i.).
- + retirarse a la retaguardia (ver III.D.ii).
- + recibir o impartir primeros auxilios (ver la habilidad de Primeros Auxilios).
- + comprobar si un personaje caído muestra signos de vida, aplicarle primeros auxilios, subirle a un caballo y llevarle a la retaguardia.
- + saquear a un cadáver o a una persona viva para quitarle sus bienes y su armadura.

- + quitarse o ponerse una armadura.
 - + intentar reunir tropas (ver a continuación).
- Además, un caballero solo que esté fuera del combate puede realizar una de estas acciones:
- + realizar una tirada de Escudero para hacer que su escudero se reúna con él.
 - + buscar a su unidad si está solo (ver a continuación).
 - + buscar y encontrar un caballo sin jinete (ver a continuación).

Reunir tropas: El comandante de la unidad realiza una tirada de Batalla, modificada por su Gloria / 1000 - 2d6. Consulta el resultado en la siguiente tabla.

Resultado de reunir tropas	Efecto
Crítico	Reúne a 2d6+6 caballeros. Si la tirada la ha realizado un caballero solitario, ahora es comandante de una unidad.
Éxito	Reúne a 2d6+3 caballeros a su lado <i>la siguiente ronda</i> . Si la tirada la ha realizado un caballero solitario, se convierte en comandante de unidad <i>la siguiente ronda</i> , después de que sus tropas se unan a él.
Fallo	Sin efecto.
Pifia	Si es un comandante de unidad, su unidad se une a otra persona y le abandona. Comienza la siguiente ronda solo.

Encontrar a tu unidad (caballeros solos): Un caballero que se haya separado de su unidad puede hacer una tirada de Percepción. Si tiene éxito, encuentra a su antigua unidad y puede unirse a ella en la siguiente ronda de combate.

Encontrar una montura (caballeros solos): Un caballero a pie puede tratar de buscar a un caballo sin heridas y sin jinete en algún lugar del campo de batalla. Tira 1d6 para determinar el tipo de caballo:

Resultado 1d6	Caballo encontrado
1-4	Caballo de batalla
5	Rocín
6	Palafrén

Después, debe realizar una tirada de Equitación para alcanzar al caballo y subirse a él. Con un éxito o un éxito crítico, consigue montar a tiempo para poder luchar en la siguiente ronda.

I. TRABARSE EN COMBATE CON EL ENEMIGO

Una unidad fuera del combate (o un caballero solitario actuando como unidad) que consigue un éxito en su tirada de Batalla en una ronda puede intentar atacar a una unidad enemiga del modo normal.

Una unidad que consigue un éxito crítico en su tirada de Batalla puede trabarse en combate de uno de estos modos: atacando a una unidad enemiga, ayudando a una unidad aliada o buscando un evento especial.

Atacar a unidad enemiga: Las unidades que estén fuera del combate pueden atacar a una unidad enemiga escogida por el director de juego o la que resulte de una tirada en la tabla apropiada de Enemigos de Batalla (ver III.E.i.).

Ayudar a una unidad aliada: Una unidad fuera del combate (o un caballero solitario) puede elegir ayudar a otra unidad aliada (incluyendo a un caballero solitario). La unidad entra en combate contra el enemigo que estuviera atacando al aliado (el director de juego ya habrá escogido al enemigo), obligándole a dividir sus tiradas de ataque como se describe en «Combate contra múltiples oponentes» en el Capítulo 6).

Además, si la unidad a la que se ayuda es un caballero solitario, este no sufre el modificador de -10 a su tirada de Batalla durante esta ronda por estar solo (ver III.C.).

Buscar evento especial: Los comandantes de unidad o los caballeros solitarios que consigan un éxito crítico en su tirada de Batalla esta ronda (ver III.C.) pueden tirar 1d20 en la siguiente tabla.

Resultado 1d20	Efecto
1-5	Ataque con desventaja: La unidad sufre un modificador de -3 en las tiradas de combate.
6-10	Solo hay disponibles enemigos normales: Tira en la tabla de Enemigos de Batalla.
11-15	Ataque con ventaja: La unidad consigue un modificador de +3 en las tiradas de combate.
16-18	Héroe enemigo o noble: Tira con un +3 en la tabla de Enemigos de Batalla para saber quiénes son sus guardaespaldas.
19	Estandarte enemigo: Tira con un +5 en la tabla de Enemigos de Batalla para saber quiénes son sus guardaespaldas.
20	Comandante del batallón enemigo (ver I.B.).

A continuación, como es habitual, tira en la tabla de Enemigos de Batalla, pero con los modificadores que se hayan obtenido. Ve a III.E.i.

Nota: Si los jugadores consiguen derrotar a un héroe enemigo, noble, portaestandarte o comandante de batallón, habrán logrado infligir un duro golpe al enemigo. Su éxito sirve para modificar la tirada de Eventos del Combate de la siguiente ronda: tira con un +5 si capturaron o mataron a un héroe o noble, con +10 si capturaron el estandarte y con +15 si capturaron o mataron al comandante del batallón.

II. RETIRARSE

Los comandantes de unidad pueden ordenar a sus hombres que se retiren a la retaguardia, lejos del peligro.

E. UNIDADES TRABADAS EN COMBATE

Las unidades trabadas en combate y los caballeros a pie que se enfrentan a enemigos a caballo no pueden intentar huir, sino que tienen que luchar. Los caballeros solitarios que van a caballo o a pie, pero se enfrentan también a tropas de infantería, pueden luchar o intentar huir.

Un caballero solitario que se enfrenta a un enemigo muy superior siempre tiene la opción de rendirse.

I. LUCHAR

Esta es la acción habitual de una ronda de combate. En general, todo lo que se ha hecho anteriormente tenía como objetivo llegar a este momento.

a. Encuentra la habilidad del enemigo: Utiliza la tabla de Enemigos de Batalla para averiguar contra qué enemigo se lucha en esta ronda (es probable que el enemigo sea distinto en cada ronda).

b. Combate cuerpo a cuerpo: El combate cuerpo a cuerpo en una batalla se lleva a cabo como una ronda de combate singular que se aplica únicamente a los caballeros jugadores. Los jugadores deben anotar sus resultados en cada ronda (crítico, éxito, éxito parcial, fallo o pifia). Este servirá para calcular la Gloria al final de la batalla. Recuerda que la habilidad de combate de un caballero puede sufrir modificaciones por el resultado de los Eventos del Combate y el de los Eventos Especiales.

Los caballeros jugadores tienen la oportunidad de ganar Gloria en batalla si capturan a un comandante enemigo, un noble o al estandarte del batallón (ver III.D.i). En estos casos, el director de juego debería cambiar del sistema de batallas al procedimiento normal de combate cuerpo a cuerpo. Los jugadores pueden combatir de este modo durante tanto tiempo como quieran y puedan (los caballeros jugadores podrían muy bien morir tratando de alcanzar esta Gloria). La lucha entera cuenta como una ronda de batalla. Después de que finalice y de que los jugadores obtengan la victoria o dejen de intentarlo, vuelve de nuevo a las reglas de batalla y complétala.

La Gloria por estos combates especiales se calcula de un modo un poco diferente a la del resto de rondas de combate normales, por lo que los jugadores deben anotar todos los resultados de sus combates, especialmente el número de enemigos muertos o derrotados durante el mismo, para que puedan conseguir Gloria más adelante. La Gloria por este tipo de «ronda especial de batalla» es igual al mínimo por una ronda de batalla, más cualquier Gloria obtenida por matar o incapacitar a un enemigo, como en un combate normal.

II. HUIR

Cuando se encuentran trabados en combate, los caballeros solitarios pueden tratar de huir en lugar de luchar en desventaja. Aunque huir es arriesgado, puede ser la mejor opción cuando la situación es especialmente difícil.

Huir en una batalla se parece mucho a destrabarse de un oponente en combate cuerpo a cuerpo: para huir, un caballero o comandante de unidad debe realizar una tirada de DES (si está a pie y lucha contra tropas también a pie) o de Equitación (si está montado) enfrentada a la habilidad de armas del oponente.

Los caballeros montados que tratan de huir de tropas a pie tienen un modificador de +10 a su tirada de Equitación.

Tirada de huida (DES o Equitación) Efecto

Crítico	Huida: El caballero estará fuera del combate en la siguiente ronda y tendrá un +5 a su siguiente tirada de Batalla.
Éxito	Huida: El caballero estará fuera del combate en la siguiente ronda.
Éxito parcial	Huida: El caballero estará fuera del combate en la siguiente ronda, pero le hieren mientras escapa. Sufre un daño normal y puede usar su escudo.
Fallo	El caballero permanece trabado en combate. Sufre daño normal de su oponente y no puede usar el escudo para defenderse.
Pifia	El caballero permanece trabado en combate. Sufre daño normal de su oponente y no puede usar el escudo para defenderse. También deja caer su arma (si es una espada) o se le rompe (si es cualquier otra arma).

III. RENDIRSE

Los caballeros pueden rendirse si están en peligro de muerte. Es tradicional que los caballeros acepten la rendición de otros caballeros y que pidan un rescate posteriormente. Incluso los nobles enemigos generalmente también aceptan la rendición y pueden optar por pedir un rescate después, mientras que otros puede que los arrojen a una prisión.

Sin embargo, rendirse puede equivaler al suicidio en el caso de algunos enemigos que no son caballeros o de personas que quieren conquistar el país (como los sajones).

F. DESTINO DE LOS SEGUIDORES

Después de que se complete una ronda de batalla, al igual que al final de una ronda de escaramuza, cada comandante de unidad debe realizar una tirada en la tabla de Destino de los Seguidores para saber qué le ha sucedido a su unidad (a continuación se copia la tabla del Capítulo 6, con algunas alteraciones mínimas).

Tabla 6-4B: Destino de los Seguidores (modificada)

Resultado	Efecto
Crítico	Por cada cinco seguidores se captura a un enemigo de rango adecuado. No se sufren bajas.
Éxito	10 % de bajas (2 % muertos, 8 % heridos).
Fallo	50 % de bajas (10 % muertos, 25 % heridos, 15 % capturados).
Pifia	75 % de bajas (50 % muertos, 25 % capturados).

IV. RETIRADA, DESBANDADA Y PERSECUCIÓN

Algunos resultados de la tabla de Eventos del Combate (en III.B.) tienen resultados especiales que se detallan a continuación.

A. RETIRADA

Una retirada significa que las tropas abandonan de forma ordenada el campo de batalla. Los ejércitos siguen luchando mientras se retiran si es necesario, posiblemente con una unidad de retaguardia que se sacrifica (por ejemplo, ordenándoles que se queden atrás) por el bien del resto.

Los batallones solo están obligados a retirarse si se obtiene un triple 5 o un triple 2 en la tirada de Eventos del Combate. Las unidades no están obligadas a retirarse cuando lo hace su batallón, pero es recomendable que lo hagan. Si no lo hacen, el resto de sus tiradas de Batalla tendrán un modificador de -5 porque la unidad está aislada.

Las retiradas forman parte de una batalla normal. Una unidad que se retira puede reagruparse de nuevo y volver a participar en la batalla, dependiendo de las acciones de sus comandantes.

B. DESBANDADA

Una desbandada es una huida aterrorizada del campo de batalla. Los soldados, e incluso los caballeros y los nobles, abandonan sus posiciones apresuradamente y a menudo dejan atrás su pesado equipamiento.

Solo los batallones pueden desbandarse. Los caballeros no están obligados a huir cuando su batallón se bate en desbandada, pero es recomendable que lo hagan. Si no lo hacen, el

resto de sus tiradas de Batalla tendrán un modificador de -10 porque la unidad está aislada.

Las acciones de los caballeros cuyos batallones se baten en desbandada dependen de si están trabados en combate o no. Los caballeros fuera del combate pueden escapar, huir o permanecer en su posición, mientras que los caballeros trabados en combate solo pueden huir o permanecer en su posición.

Escapar: Para escapar, los caballeros hacen una tirada de huida (ver III.E.ii.) sin modificadores.

Huir: El caballero es uno de los muchos que huyen corriendo del campo de batalla: haz una tirada de huida (ver III.E.ii.) con un modificador de -15.

Permanecer en su posición: El caballero está decidido a permanecer en su posición y reunir a una unidad, o a morir en el intento. Haz una tirada de Batalla y consulta la siguiente tabla:

Resultado	Efecto
Crítico	¡Su heroica acción consigue bloquear al enemigo! ¡El batallón se reagrupa! Gana 100 puntos de Gloria y la atención de los líderes del ejército.
Éxito	Consigue reunir a una unidad de 2d6+1 hombres, pero está rodeado por el enemigo y debe luchar para poder huir.
Fallo	Acaba solo y rodeado de enemigos y debe luchar para poder huir. Además, sufre un -5 a su habilidad de armas, un +5 a la tirada en la tabla de Enemigos de Batalla y la unidad enemiga tiene +1d6 hombres.
Pífa	Acaba solo y rodeado por enemigos. Sufre un -10 a su habilidad de armas, un +10 a la tirada en la tabla de Enemigos de Batalla y la unidad enemiga tiene +2d6 hombres.

C. PERSECUCIÓN

Si el enemigo ha huido en desbandada, un caballero jugador puede decidir estar entre aquellos que han roto filas para perseguirlos. Por su propia naturaleza, realizar una persecución rompe la integridad de una unidad, haciendo que todos los perseguidores estén solos, incluso si el líder de la unidad es el que ha ordenado la persecución.

Solo los caballeros con montura pueden perseguir a enemigos a caballo. Los hombres a pie pueden perseguir solo a enemigos también a pie.

En caso de una desbandada, solo se pueden llevar a cabo dos rondas de batalla de persecución. Una vez que un caballero ha perseguido a un enemigo desbandado (incluso si solo lo ha hecho durante una ronda), no puede volver a unirse a la batalla original ese día, incluso si la batalla continúa por parte del resto de batallones.

I. PRIMERA RONDA DE PERSECUCIÓN

La primera ronda de persecución funciona como una ronda de batalla normal. Esto simula la expulsión del enemigo del campo de batalla.

EL COSTE DE LA VICTORIA

El Rey Arturo ha logrado una gran victoria contra el ejército romano del Emperador Lucius, pero a un terrible coste.

Tan pronto como la victoria estuvo asegurada, Arturo ordenó que los cuerpos de sus líderes se separaran de los cadáveres de sus enemigos. Una vez se hubieron reunido todos, hizo que estos cuerpos se preparasen con honores reales y después se llevaran a las abadías de sus distritos nativos y fueran enterrados allí con grandes honores.

Bedivere el Coperio, con grandes lamentos, fue llevado por los neustrianos a Bayeaux, su propia ciudad, que su abuelo Bedivere I había fundado. Allí fue enterrado con todos los honores, bajo un muro en cierto cementerio en la parte sur de la ciudad. Kay, que recibió una herida mortal, fue llevado a Chinon, el pueblo que él mismo había construido. Poco después murió por sus heridas. Como era apropiado para el duque de los angevinos, fue enterrado en un bosque perteneciente a un convento de ermitaños no lejos de dicho pueblo. Holdin, duque de los rutenos, fue llevado a Flandes y enterrado en su ciudad de Therouanne.

Siguiendo las órdenes de Arturo, el resto de líderes y príncipes fueron trasladados a abadías de la vecindad. Se apiadó de sus enemigos y permitió a los habitantes locales que los enterraran. Ordenó que el cuerpo de Lucius fuera llevado al Senado con el mensaje de que no esperaran ningún otro tipo de tributo desde Britania.

Historia de los Reyes de Britania, Geoffrey de Monmouth

II SEGUNDA RONDA DE PERSECUCIÓN

Una vez que el enemigo ha huido, la persecución se parece más a una cacería. De hecho, esto es tanto así que se realiza una tirada de Cazar (en lugar de una tirada de armas) enfrentada a la tirada de armas del enemigo en esta ronda y los resultados se consultan en la siguiente tabla de persecuciones.

No se realizan tiradas de Batalla en esta ronda.

Tirada de Cazar	Resultado
Crítico	El perseguidor encuentra el campamento enemigo: consigue 2d6+2 libras de botín y Gloria equivalente a dos rondas más de persecución.
Éxito	El perseguidor mata a 1d6 enemigos más y añade Gloria equivalente a una ronda de persecución. Si además logra un éxito en una tirada de Prudente, también captura a un enemigo.
Éxito parcial	Si el perseguidor mata 1d3 enemigos más y añade Gloria equivalente a una ronda de persecución.
Fallo	El perseguidor mata a un enemigo más y logra Gloria equivalente a una ronda de persecución. Sin embargo, sufre una herida de 3d6 puntos de daño (la armadura le protege).
Pifia	¡El perseguidor sufre una emboscada! Si estaba persiguiendo a caballeros, sufre 6d6 puntos de daño procedentes de un golpe de lanza por sorpresa; si estaba siguiendo a guerreros a pie, sufre dos golpes de 3d6 puntos de daño cada uno. No consigue Gloria por persecución durante esta ronda.

V. Después de la Batalla

A. DETERMINAR EL VENCEDOR

Determina si la batalla fue una victoria decisiva, un empate o una derrota para el bando de los jugadores. Si la historia no indica el resultado, el director de juego debe tirar 1d20 en la tabla de Resultados de la Batalla para averiguar lo que le sucedió al ejército de los jugadores.

Se aplican los siguientes modificadores a la tirada de Resultados de la Batalla:

Modificador por situación	
Un batallón del bando de los jugadores sufrió una desbandada	-10
Un batallón del bando de los jugadores se retiró	-5
Un batallón enemigo se retiró	+5
Un batallón enemigo sufrió una desbandada	+10

Tabla D-1: Resultados de la Batalla

Resultado d20	Efecto	Modificador de destino
2 o menos	Derrota decisiva	5
3-18	No decisiva	0
19 o más	Victoria decisiva	-5

El número total de bajas para cada ejército se determina con una tirada final de Batalla del comandante del ejército, usando el modificador de destino que se ha obtenido en la tirada de la tabla anterior. Compara los resultados con los de la Tabla 6-4 (ver III.F.) para comprobar el número de pérdidas totales.

Enterrar a los muertos después de la batalla es una tarea espantosa. El bando perdedor normalmente pide un período de tregua para enterrar a sus muertos y normalmente se les concede.

B. ATENDER A LOS HERIDOS

A los que están demasiado heridos como para viajar se les atiende en un hospital de campaña cercano. Al resto se les lleva en carro o carreta hasta ciudades y monasterios para que se les cuide allí hasta que se recuperen.

Muchos personajes, incluyendo los caballeros jugadores, pueden necesitar un tiempo prolongado para recuperarse después de una batalla. El ejército puede marcharse para seguir peleando, dejándoles atrás.

C. DETERMINAR EL BOTÍN

Solo un ejército que logra una victoria decisiva puede obtener botín y será el director de juego el que determine la cantidad exacta.

D. RESCATES

Aunque puede llevar meses cobrar un rescate, los directores de juego pueden desear entregar el dinero inmediatamente, ya que en la mayoría de los casos una batalla importante marca el final de las actividades de un año concreto.

E. CALCULAR LA GLORIA

I. GLORIA POR BATALLA

Es procedimiento consiste en calcular la cantidad base de Gloria de la batalla y multiplicarla por otros factores varios para encontrar la Gloria *total* de la batalla.

Tamaño de la batalla	Gloria básica por ronda*
Pequeña	15
Mediana	30
Grande	45
Enorme	60

* Este valor se obtiene por cada ronda de batalla en la que el personaje participó. Las rondas que se hayan pasado en la retaguardia (lejos del peligro) no proporcionan Gloria.

Resultado del combate (por ronda)	Multiplicador*
Éxito crítico	x2
Éxito, éxito parcial	x1
Fallo, pifia	x0,5
Fuera del combate	x0,1

* Este multiplicador se aplica a la Gloria básica de cada ronda de batalla que se ha obtenido en la tabla anterior y se basa en las acciones del personaje en cada ronda.

Modificador por victoria	Multiplicador
Victoria decisiva	x2
Empate	x1
Derrota decisiva	x0,5

Modificador especial*	Multiplicador
El enemigo os superaba en número por más de 2:1	x1,5
El enemigo os superaba en número por más de 5:1	x2
Superabais al enemigo en número por más de 2:1	x0,75
Superabais al enemigo en número por más de 5:1	x0,5

* Aplica solo un modificador de esta tabla. Si se cumple más de una condición, escoge la que duró más tiempo durante la batalla.

II. GLORIA DEL COMANDANTE

Los comandantes de ejército reciben Gloria igual a la Gloria básica de la batalla multiplicada por el número total de rondas de batalla y por el modificador por victoria. También ganan Gloria individual con normalidad.

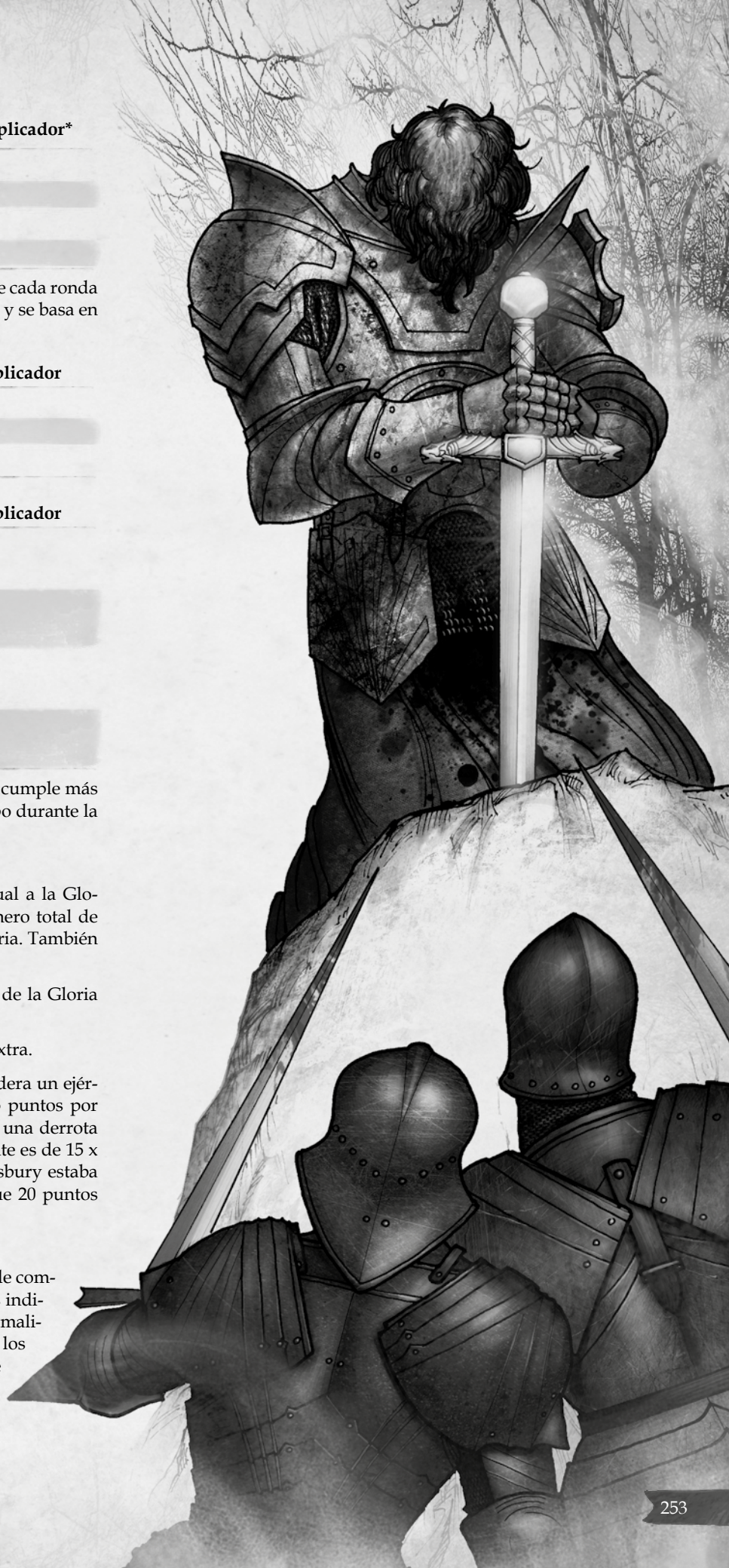
Los comandantes de batallón reciben un tercio de la Gloria que haya obtenido el comandante del ejército.

Los comandantes de unidad no reciben Gloria extra.

Ejemplo de Gloria del comandante: El Rey Uther lidera un ejército en una batalla pequeña (Gloria base de 15 puntos por ronda) que dura ocho rondas y en la que sufre una derrota decisiva. La Gloria que obtiene como comandante es de $15 \times 8 \times 0,5 = 60$ puntos de Gloria. El Conde de Salisbury estaba al mando de la vanguardia, por lo que consigue 20 puntos de Gloria.

III. GLORIA INDIVIDUAL

Si un personaje participó en un evento especial de combate (ver III.D.i.), recibe Gloria por los combates individuales de esa lucha, la cual se calcula con normalidad. Esta Gloria individual no se ve afectada por los multiplicadores de Gloria de la batalla, incluye solo la Gloria por combate normal y se añade a la Gloria final de la batalla.



Tablas de Enemigos de Batalla

Estas tablas sirven para los años iniciales de la campaña, aunque en el suplemento **La Gran Campaña de Pendragón** se incluirán tablas adicionales. Aunque las tablas se basan en precedentes históricos, nos hemos tomado ciertas libertades para hacer que sean más coloridas e interesantes, como por ejemplo hacer que existan ciertas tropas montadas aunque la historia no indique que estas tropas existieron.

La calidad que se indica para cada grupo es la media de sus miembros. El líder siempre tiene un nivel superior de calidad que los miembros comunes del grupo, por lo que una unidad de caballeros Normales tendrá como líder a un caballero Rico y un grupo de *ceorls* sajones tendrá como líder a un *thegn*, por ejemplo.

Cuando aparecen dos valores separados por una barra inclinada en la columna «Habilidad de armas», el primer valor es el del arma principal y el segundo valor el del arma secundaria. Si no se indica un arma secundaria en la tabla correspondiente, asume que se trata de una daga.

Los valores de daño ya incluyen los modificadores por el tipo de arma utilizada. Por ejemplo, un *kern* irlandés con una jabalina que hace 3d6 de daño tendría un valor básico de Daño 5d6.

Tabla D-2: Enemigos de Batalla (Caballeros)

Esta tabla se usa cuando se combate contra caballeros britanos o continentales. Todos los caballeros están armados con espadas (arma primaria) y lanzas (arma secundaria) y llevan escudos.

Tirada d20	Calidad	Habilidad de armas	Daño	Armadura/¿Escudo?	Caballo (daño)
1	Sargento	11/10	3d6	6/S	Rocín (4d6)
2	Normal†	11/10	3d6	6/S	Caballo de batalla (6d6)
3	Pobre‡	11/10	3d6	6/S	Rocín (4d6)
4	Pobre‡	12/11	3d6	6/S	Rocín (4d6)
5	Pobre‡	13/12	3d6	6/S	Rocín (4d6)
6	Normal†	13/12	4d6	10/S	Caballo de batalla (6d6)
7	Rico‡	14/12	4d6	10/S	Caballo de batalla (6d6)
8	Normal†	14/12	4d6	6/S	Caballo de batalla (6d6)
9	Pobre‡	14/12	4d6	6/S	Rocín (4d6)
10	Normal†	14/12	5d6	6/S	Caballo de batalla (6d6)
11	Pobre‡	15/13	4d6	6/S	Rocín (4d6)
12	Rico‡	15/13	4d6	10/S	Caballo de batalla (6d6)
13	Pobre‡	16/14	5d6	6/S	Rocín (4d6)
14	Normal†	16/14	5d6	10/S	Caballo de batalla (6d6)
15	Sargento	17/14	5d6	10/S	Rocín (4d6)
16	Normal†	17/15	5d6	10/S	Caballo de batalla (6d6)
17	Rico‡	18/16	6d6	10/S	Caballo de batalla (6d6)
18	Normal†	19/17	6d6	10/S	Caballo de batalla (6d6)
19	Pobre‡	19/17	5d6	6/S	Rocín (4d6)
20	Normal†	20/18	6d6	10/S	Caballo de batalla (6d6)
21+	Rico‡	25/16	6d6	12/S	Caballo de batalla (7d6)

Notas a las tablas de batalla

La **negrita** indica infantería armada con lanzas largas (niegan el modificador +5/-5 de las tropas que les ataquen con lanzas de caballería).

‡Estas tropas tienen armas de proyectiles (ver II.B.iii.).

§Estas tropas son *berserkers* y la bonificación que se aplica por usar la táctica de Ataque Incontrolado (ver «Tácticas de combate opcionales» en el Capítulo 6) ya está incluida.

†Los oponentes con este símbolo pueden pagar un rescate. En el caso de los caballeros, su calidad determina el valor de su rescate (ver «Rescates» en el Capítulo 8).

Tabla D-3: Enemigos de Batalla (Infantería)

Esta tabla se usa para los soldados de infantería britanos o continentales. El arma secundaria es siempre una daga.

Tirada d20	Calidad	Habilidad de armas	Arma	Daño	Armadura/¿Escudo?
1	Campesino	5/1	Pala (-1d6)	3d6	1/N
2	Campesino	10/1	Azada (-1d6)	3d6	1/N
3	Arquero†	10/1	Arco	3d6	1/N
4	Soldado de infantería	10/5	Lanza larga	3d6	1/N
5	Arquero ‡	12/4	Arco	3d6	1/N
6	Soldado de infantería	12/5	Lanza	4d6	1/S
7	Arquero†	13/6	Arco	3d6	1/N
8	Soldado de infantería	13/7	Lanza	4d6	2/S
9	Arquero†	14/6	Arco	3d6	1/N
10	Soldado de infantería	14/6	Lanza larga	5d6	2/N
11	Arquero†	15/6	Arco	3d6	2/N
12	Soldado de infantería	15/8	Lanza	4d6	4/S
13	Arquero†	16/6	Arco	3d6	4/N
14	Soldado de infantería	16/8	Espada	5d6	4/S
15	Arquero†	17/7	Arco	3d6	4/N
16	Soldado de infantería	17/8	Lanza larga	5d6	4/N
17	Arquero†	18/7	Arco	3d6	4/N
18	Soldado de infantería	19/10	Lanza larga	6d6	6/N
19	Arquero†	20/8	Arco	3d6	4/N
20	Soldado de infantería	20/13	Espada	5d6	6/S
21+	Guardia de élite	21/15	Lanza larga	5d6	11/N

Tabla D-4: Enemigos de Batalla (Sajones)

Los ejércitos sajones se caracterizan por tener una enorme cantidad de tropas de infantería. Se agrupan en unidades formadas por distintos tipos de tropas de calidad variable bajo las órdenes de un *thegn*, que está protegido por sus *heorthgeneats*, y donde también hay *ceorls*. Los diferentes tipos se dividen en unidades en la siguiente tabla.

El daño secundario, si existe, se refiere al arma de proyectiles.

Tirada d20	Calidad	Habilidad de armas	Arma	Daño	Armadura/¿Escudo?
1	<i>Ceorl</i>	5/2	Lanza larga	3d6	1/N
2	<i>Ceorl</i>	10/4	Lanza larga	4d6	1/N
3	<i>Ceorl</i> ‡	10/4	Arco	3d6	1/N
4	<i>Ceorl</i>	11/5	Lanza	3d6	1/S
5	<i>Ceorl</i> ‡	12/5	Jabalina	3d6	1/S
6	<i>Ceorl</i>	12/5	Lanza	5d6	4/S
7	<i>Heorthgeneat</i>†	13/10	Lanza larga	5d6	4/N
8	<i>Heorthgeneat</i>††	13/12	Hacha, Arco	5d6, 3d6	6/S
9	<i>Heorthgeneat</i> a caballo†	14/12	Hacha, Lanza de Caballería	5d6	6/S
10	<i>Heorthgeneat</i> †	14/12	Hacha, Lanza	6d6	6/S
11	<i>Heorthgeneat</i> †	15/15	Hacha	5d6	4/S
12	<i>Heorthgeneat</i> †	15/13	Hacha, Lanza	5d6	6/S
13	<i>Heorthgeneat</i> †	16/14	Hacha, Lanza	6d6	6/S
14	<i>Heorthgeneat</i> †	16/14	Hacha, Lanza	6d6	10/S
15	<i>Heorthgeneat</i>†	17/14	Lanza larga	5d6	6/N
16	<i>Ceorl</i> ‡	16/15	Hacha, Jabalina	4d6, 3d6	1/S
17	<i>Heorthgeneat</i> a caballo†	18/13	Hacha, Lanza de Caballería	6d6	10/S
18	<i>Heorthgeneat</i> a caballo†	19/15	Hacha, Lanza de Caballería	6d6	10/S
19	<i>Berserker</i>	30§	Gran hacha	6d6	10/N
20	<i>Berserker</i>	35§	Gran hacha	7d6	10/N
21+	Gigantes pequeños	20	Árbol	8d6	15/N

Ceorl: Un campesino armado u hombre libre.

Heorthgeneat: Un guerrero profesional o guardaespaldas. Cualquier unidad indicada como *heorthgeneats* tiene un *thegn* o un *berserker* como líder.

Thegn: Noble sajón. Son los líderes y todos los miembros de su unidad son *heorthgeneats*.

Berserker: Loco.

Tabla D-5: Enemigos de Batalla (Irlandeses)

Un ejército irlandés tiene normalmente muchas tropas ligeras aumentadas con unas pocas unidades de guerreros muy habilidosos, todos ellos liderados por nobles. Solo los jefes tribales más ricos tienen monturas.

Tirada d20	Calidad	Habilidad de armas	Arma	Daño	Armadura/¿Escudo?
1	<i>Kern</i> †	5/1	Jabalina	2d6	1/N
2	<i>Kern</i> †	10/5	Jabalina	2d6	1/N
3	<i>Kern</i> †	11/6	Jabalina	3d6	1/N
4	<i>Kern</i> †	12/7	Jabalina	2d6	1/N
5	<i>Kern</i> †	13/6	Arco	3d6	1/N
6	<i>Kern</i> †	14/7	Arco	3d6	1/N
7	<i>Kern</i> †	15/7	Arco	3d6	2/N
8	<i>Kern</i> †	16/8	Arco	3d6	2/N
9	Kern	16/8	Lanza larga	5d6	2/N
10	<i>Kern</i>	17/10	Lanza	5d6	2/S
11	<i>Kern</i>	18/12	Lanza	6d6	4/S
12	<i>Bonnacht</i>	14/13	Espada, Lanza	4d6	4/S
13	<i>Bonnacht</i>	15/13	Espada, Lanza	4d6	4/S
14	<i>Bonnacht</i>	15/13	Lanza larga	5d6	6/N
15	<i>Bonnacht</i>	16/14	Espada, Lanza	4d6	4/S
16	<i>Bonnacht</i>	17/15	Espada, Lanza	5d6	6/S
17	<i>Bonnacht</i>	18/15	Espada, Lanza	5d6	6/S
18	<i>Bonnacht</i>	19/16	Espada, Lanza	5d6	6/S
19	<i>Bonnacht</i>	19/16	Espada, Lanza	6d6	6/S
20	<i>Bonnacht</i>	20/18	Espada, Lanza	6d6	6/S
20+	Jefe tribal a caballo†	25/19	Espada, Lanza de Caballería	6d6	6/S

Kern: Tropas ligeras.

Bonnacht: Guerreros con armaduras o guardaespaldas

Tabla D-6: Enemigos de Batalla (Pictos)

Un ejército picto se compone comúnmente de hordas de guerreros con armas y armaduras de poca calidad pero muy hábiles, apoyados por unas pocas unidades de guerreros superiores, todos bajo el mando de nobles con sus guardaespaldas. No disponen de caballería.

Tirada d20	Calidad	Habilidad de armas	Arma	Daño	Armadura/¿Escudo?
1	Guerrero novato†	11/6	Jabalina	2d6	0/N
2	Guerrero†	10/5	Jabalina	2d6	0/N
3	Guerrero†	12/7	Jabalina	2d6	0/N
4	Guerrero†	14/8	Jabalina	2d6	0/N
5	Guerrero†	16/10	Jabalina	2d6	0/N
6	Guerrero†	18/14	Jabalina	2d6	0/N
7	Guerrero	13/11	Lanza larga	3d6	0/N
8	Guerrero	13/11	Lanza larga	4d6	2/N
9	Guerrero	14/12	Lanza larga	4d6	3/N
10	Guerrero	14/12	Lanza larga	5d6	3/N
11	Guerrero	15/13	Lanza larga	4d6	3/N
12	Guerrero	15/13	Lanza, Espada	4d6	3/N
13	Guerrero	16/13	Lanza, Espada	4d6	3/N
14	Guerrero	16/14	Lanza, Espada	4d6	3/N
15	Guerrero	17/14	Lanza, Espada	5d6	3/N
16	Guerrero	17/15	Lanza, Espada	5d6	3/N
17	Guerrero	18/15	Lanza, Espada	5d6	3/N
18	Guerrero	19/16	Lanza, Espada	4d6	4/Y
19	Guerrero	19/17	Lanza, Espada	5d6	6/Y
20	Guerrero	20/18	Lanza, Espada	5d6	6/Y
21+	Jefe tribal a caballo†	22/21	Espada, Lanza de Caballería	5d6, 6d6	6/Y

Apéndice Cinco: Torneos

Un torneo es una competición amistosa que proporciona a los caballeros la oportunidad de ejercitar sus habilidades de combate en una situación no letal. También es un mercado, una feria y una reunión festiva. En ellos se puede ganar Gloria, mezclarse con otros caballeros y damas de todo el país y practicar habilidades cortesanas y de combate.

Un torneo es un acontecimiento formal que, con los años, desarrolla una serie de reglas y procedimientos. Según avanza la campaña de **Pendragón**, los torneos sufren cambios a medida que el estilo de la corte se vuelve más elegante. Los estilos más antiguos de torneos siguen practicándose a lo largo de toda la campaña en aquellas regiones más alejadas de Camelot, el lugar donde se crean las tendencias.

Con el tiempo llegan a reconocerse cuatro tipos de torneos: Antiguo, Pleno, Clásico y Elegante. La mayoría de los torneos en **Pendragón** son Plenos y son los que se describen a continuación.

Hay otro factor que define el tipo de torneo: si se utilizan o no armas embotadas. Este tipo de armas se dice que están «rebajadas». Las espadas y lanzas rebajadas se denominan «armas de cortesía», mientras que las armas normales reciben el nombre de «armas de guerra».

Los caballeros siempre tienen que comprobar el estilo y las armas que se usan en un torneo antes de participar en él.

Gloria en los torneos

Los caballeros acuden a los torneos con el propósito principal de obtener Gloria. Un caballero consigue Gloria por cada combate que realice durante la justa, la melé o los desafíos, pero esta solo es una décima parte de la que se consigue normalmente luchando con oponentes. Esto es así porque se usan armas no letales. Esta Gloria se obtiene sin importar la posición final del caballero una vez concluye el torneo (es decir, da igual si gana la justa, si le eliminan después de dos combates o si sufre una herida que lo incapacita).

Los caballeros que ganan la justa reciben Gloria adicional. Además, un caballero será elegido Campeón del Torneo y ganará una Gloria igual a una décima parte del total de caballeros que hayan participado en el torneo (además de un regalo valioso y significativo, acorde con el tamaño del torneo). Un mismo caballero puede ser a la vez campeón del torneo y vencedor de la justa.

El anfitrión del torneo recibe también Gloria por patrocinar el acontecimiento.

Tamaño de los torneos

El torneo más pequeño que puede haber es un *torneo local*, en el que solo participan unos 100 caballeros. El campeón de la melé y el de la justa reciben cada uno 50 puntos de Gloria. El patrocinador recibe esa misma cantidad. Los participantes normales obtienen la cantidad básica de Gloria (10 puntos).

La mayoría de los torneos son *torneos comarcales*. Normalmente están patrocinados por un conde y en él sus caballeros se enfrentan a los caballeros de algún vecino. Se da la bienvenida a los voluntarios, que pueden unirse al bando que prefieran. En estos torneos suelen participar entre 500 y 1000 caballeros. Los participantes consiguen entre 10 y 20 puntos de Gloria. El patrocinador y los campeones de estos torneos reciben 100 puntos de Gloria.

Los *torneos regionales* son más raros. Algunas veces un conde rico decide tirar la casa por la ventana y patrocinar un torneo regional que atrae a caballeros de los lugares más lejanos. Los duques pueden patrocinar torneos de este tamaño. En Logres, suelen tener lugar solo una vez cada pocos años. En ellos participan hasta 2000 caballeros. El patrocinador y los campeones ganan 200 puntos de Gloria cada uno y los participantes consiguen entre 20 y 30 puntos de Gloria solo por participar.

En un *torneo regio* compiten 3000 o más caballeros. El torneo anual de Pentecostés del Rey Arturo es regio tanto en tamaño como en naturaleza. Cuando un nuevo rey asciende al trono es normal que patrocine un torneo regio. El Rey Arturo a veces patrocina uno de estos torneos en un rincón lejano de su reino. Aparte de esto, son bastante poco habituales. El patrocinador y los campeones de la melé y de la justa reciben cada uno 300 puntos de Gloria y los participantes normalmente reciben 30 puntos.

El papel de los caballeros

El anfitrión o patrocinador es el individuo más importante del torneo. Normalmente es el señor de las tierras en las que tiene lugar el torneo. Su esposa carga con la mitad de la responsabilidad de organizar el torneo (y gana la misma Gloria que su marido). El patrocinador debe entregar un premio al ganador del torneo, siendo en ocasiones algo simbólico como un halcón o algo valioso como una diadema dorada o un brazalete.

Los heraldos son importantes, pues son los encargados de anunciar oficialmente cada parte del torneo. Los Mariscales de la Lista también son importantes. También hay dos caballeros y dos escuderos cuyo deber es actuar como árbitros y supervisores del acontecimiento.

Los caballeros que compiten normalmente esperan participar en tres acontecimientos distintos durante un torneo: la justa, la melé y los desafíos.

LA JUSTA

Primero tiene lugar la justa, una competición eliminatoria diseñada para mostrar la habilidad y la suerte de cada individuo, y que tiene un único ganador final. Explicado en términos simples: es el popular deporte caballeresco de tirarse del caballo los unos a los otros usando un palo. Todo caballero que gana su ronda continúa en la competición y se enfrenta a un nuevo oponente. Marca una victoria en la casilla de «Puntuación en justas» de tu hoja de personaje cada vez que ganes una ronda. Si pierdes, eres eliminado de la competición y debes marcar una derrota en la casilla de «Puntuación en justas».

Cada caballero compete en tantas rondas como sea necesario hasta que es eliminado o elimina al resto de caballeros. Si ocurre esto último, gana la justa.

Si ambos justadores rompen sus lanzas pero ninguno consigue derribar a su oponente, se usan nuevas lanzas. Se pueden utilizar hasta tres lanzas. Si las tres se rompen pero ningún caballero ha sido eliminado, la justa se resuelve luchando a pie con espadas. El ganador es el primer hombre que consigue derribar al suelo a su rival.

La justa es un arte marcial y, aunque no está pensada para causar heridas, se puede sufrir daño o incluso morir. Se usa la habilidad de Lanza de Caballería del personaje, pero con armas embotadas y huecas en lugar de con lanzas puntiagudas y afiladas.

Se gana una décima parte de la Gloria habitual por un combate. Un personaje consigue un décimo de la Gloria de combate normal por cada ronda en la que consiga tener éxito en sus tiradas (normalmente uno o dos puntos por ronda). Además, el ganador final logrará una cantidad adicional cuyo valor varía dependiendo del tamaño del torneo, como se ha dicho anteriormente.

LA MELÉ

La melé es una batalla simulada entre el equipo del anfitrión y el equipo visitante. Todos los participantes deben unirse a uno de los dos equipos. Se espera que los participantes usen armas embotadas o que se contengan al golpear.

Hay además otras reglas que deben cumplirse:

- + No se puede golpear a un enemigo por la espalda.
- + No se puede golpear a oponentes que no lleven yelmo.
- + No se puede golpear a los caballos, herir a la montura de otro caballero significa la inmediata expulsión de un torneo.

Los combatientes permanecen en la lucha hasta que se retiran voluntariamente o hasta que los retiran los mariscales, que son los encargados de actuar como jueces y eliminar a participantes. Ser derribado del caballo no elimina

a un caballero, pues muchas veces su escudero le puede traer una nueva montura, puede quitarle su caballo a un enemigo o puede que un amigo le traiga otro.

Las decisiones de los mariscales son inapelables y nadie puede volver a entrar en la melé una vez que ha sido eliminado. Los mariscales también separan a aquellos luchadores cuyas pasiones se pongan por encima de la caballería gentil. Un mal comportamiento o la sed de sangre normalmente significan la expulsión del caballero ofensor.

No todas las acciones que se realizan en el campo del torneo son luchas constantes. Los escuderos cabalgan de un lugar a otro para llevar nuevos caballos y lanzas a sus caballeros, para aplicar primeros auxilios y para sacar a prisioneros del campo. Varios grupos de caballeros esperan en la reserva hasta que ven una oportunidad, mientras beben vino y observan la melé con mirada crítica. Los mariscales cabalgan de un lugar a otro enfundados en ropas de heraldo mientras hacen anuncios y juicios. Los líderes mantienen reuniones para decidir dónde enviar a las reservas. Se produce una carga por aquí, una contracarga por allá. Cuando un caballero valiente cae de su caballo, se genera un furioso combate a su alrededor, mientras sus amigos tratan de proporcionarle una montura antes de que los mariscales lo descalifiquen.

Finalmente uno de los dos bandos será elegido vencedor y los jueces escogerán al luchador más destacable y lo nombrarán Campeón de la Melé. Es el ganador del torneo y se lleva el gran premio.

La Gloria se reparte como en una batalla normal, aunque solo una décima parte de la cantidad normal, además de la cantidad básica por participar. El equipo ganador consigue una bonificación igual a la cantidad de participantes, la cual depende del tamaño del torneo.

LOS DESAFÍOS

Los desafíos pueden tener lugar antes o después de la melé, dependiendo de lo que decida el Gran Mariscal. En ellos, un caballero puede desafiar a otros a diversos tipos de combate por distintas razones, como para probar la destreza y la fuerza, para resolver disputas de un modo civilizado, para aumentar la posición de alguien a ojos de sus semejantes o, simplemente, por amor al combate.

Un caballero puede lanzar un desafío de cualquier tipo que desee. Por lo general anuncia quién está invitado a participar, qué tipo de armas se usarán y el resto de condiciones que aplican.

Algunos ejemplos de desafíos podrían ser:

- + a cualquier caballero, a una justa y lucha con espadas, ya sea a caballo o a pie.
- + a cualquier sajón, a una lucha con mazas.
- + a cualquier caballero, a lucha con espadas y a pie.
- + a cualquier caballero, a una lucha hasta el primer derribo usando armas de dos manos.

- ✦ a cualquier caballero de Somerset, a una justa a primera sangre.
- ✦ a cualquier caballero de la Mesa Redonda, a una justa y lucha con espadas, a caballo y a pie.

Un caballero también puede desafiar a un único caballero concreto a un combate diciendo su nombre. Este es un enfrentamiento individual y, aunque se puede ganar Gloria en él, normalmente existen otros motivos en este tipo de combate. Rechazar uno de estos desafíos sin una excusa razonable (como estar herido) es algo que con total seguridad generará una marca en Cobarde y muchos malos rumores.

Cualquier individuo cualificado puede aceptar estos desafíos abiertos. La Gloria se acumula del modo normal. Los desafíos pueden proporcionar un poco de Gloria, pero existe el peligro de sufrir una herida y no poder participar en el acontecimiento principal: la melé. Es por eso que muchas veces los desafíos tienen lugar después de la melé.

Otras actividades

Entre estos combates se intercalan banquetes fastuosos, aventuras amorosas, socialización cortésana y otras oportunidades de interpretar a tu personaje.

ANTES DEL TORNEO

Cuando un caballero llega al lugar donde tiene lugar el torneo, debe presentarse ante el anfitrión, del mismo modo que hace cuando entra en los dominios de cualquier señor. Después se presenta ante el Mariscal de la Lista para que le apunte en los distintos eventos. Es entonces cuando debe decidir si en la melé luchará en el bando del anfitrión o en el del equipo visitante. Una vez hecho esto, se puede unir a cualquiera de las actividades sociales.

Antes de que comience la competición, se inspecciona a los participantes para asegurarse de que son aptos. Las actividades sociales normalmente tienen el objetivo de conseguir el favor de una dama durante el torneo.

LA INSPECCIÓN

La «exhibición de yelmos» es un momento en el que todos los participantes del torneo se presentan sin sus yelmos para que les inspeccionen. Esto les da a los presentes

una ocasión de revisarles y, si encuentran a alguien digno de reproche, señalarle públicamente. Al mismo tiempo, los estandartes de los participantes se cuelgan de las almenas y ventanas para que todos puedan ver quién va a participar.

A un caballero se le puede prohibir entrar en un torneo si sabe que es culpable de alguna de estas faltas o incluso si simplemente ha sido acusado:

- ✦ Provocar un incendio intencionadamente.
- ✦ Romper un juramento o promesa firmada.
- ✦ Mostrar cobardía en el campo de batalla.
- ✦ Quedar en evidencia en un duelo sobre un asunto de honor.
- ✦ Haber sido excomulgado.
- ✦ Ser el líder de una compañía mercenaria.
- ✦ Asesinato.
- ✦ Bandidaje (o piratería).
- ✦ Difamar o deshonorar a una mujer.
- ✦ Usura.
- ✦ Profanar una iglesia.

Históricamente, para participar en un torneo había que demostrar que se era de sangre noble. Eso significaba poder probar que sus ancestros masculinos habían sido caballeros en las últimas tres generaciones. Esta regla a veces no se aplicaba a aquellos hombres que habían probado por sí mismos ser de naturaleza noble. Ya que las campañas normales de **Pendragón** duran únicamente de dos a cuatro generaciones, y que los caballeros de la época de Uther fueron los primeros en ser nombrados como tales, esta regla es un poco absurda en estas campañas y no se utiliza.

LOS FAVORES DE LAS DAMAS

Un favor es una prenda que una dama entrega a un amante o a un caballero en un torneo y que este muestra ostensiblemente. Los caballeros buscan el favor de una dama para inspirarles y para que les guíe de forma segura a través de todos los peligros de un torneo. El favor habitual suele ser un pañuelo o una manga, aunque también se pueden entregar guantes, collares o anillos.

El favor se suele atar al brazo del caballero o a la punta de su lanza para que atraviere el escudo de su enemigo.

Apéndice Seis: Recompensas de Gloria

Utiliza estas guías como punto de partida a la hora de dar recompensas de Gloria. En algunos casos hay límites a la Gloria máxima que se puede obtener de una única fuente.

Realizar tareas con éxito

Esta Gloria se consigue cuando se completa con éxito una tarea. En un escenario o aventura pueden existir varias tareas distintas que hay que completar como parte del proceso.

Concede Gloria por tareas siempre que una tarea sea importante para una aventura y ofrezca algún desafío. No es obligatorio que haya que realizar tiradas, ni tampoco que haya que matar a enemigos. La Gloria concedida puede ser un complemento a la Gloria ganada por derrotar enemigos, participar en acontecimientos importantes, etc. Si un señor ordena a un caballero que derrote a un famoso ogro, el caballero ganará Gloria por derrotar a un enemigo y por completar una tarea.

En caso de que varios participantes cooperen o contribuyan de forma similar a llevar a cabo una tarea, la Gloria se repartirá equitativamente entre todos ellos. El director de juego puede reducir o eliminar la Gloria repartida a un personaje que entorpeció al resto o que permaneció al margen.

Tarea trivial (salvar a una dama de un lobo) = 1

Tarea normal (llevar un mensaje por territorio enemigo) = 10

Tarea heroica (liberar a unos prisioneros de una tribu de gigantes o llevar un mensaje atravesando un lugar muy peligroso) = 100

Tarea muy heroica (liderar a un ejército diminuto y repeler a una horda de incursores irlandeses) = 250

Tarea extraordinaria (rescatar de la muerte a la Reina Ginebra) = 1000

Derrotar enemigos

«Derrotar» significa que el enemigo se rindió o que fue capturado, quedó fuera de combate o murió. Si se frustraron los planes de un enemigo, pero consiguió escapar, no se gana Gloria por su derrota (pero sí por «Tareas realizadas con éxito»).

Si varios caballeros cooperan para derrotar a un enemigo, la Gloria se divide entre todos ellos.

CABALLEROS

Si el combate fue «por amor» (hasta derribo, a primera sangre, etc.) el número que se da a continuación debe dividirse hasta una décima parte.

Caballero Normal (Gloria 1000 - 1999) = 50

Caballero Notable (Gloria 2000 - 3999) = 100

Caballero Famoso (Gloria 4000 - 7999) = 150

Caballero Excepcional (Gloria 8000+) = 200

OTROS ENEMIGOS HUMANOS

Campesino rebelde = 1

Ladrón = 5

Bandido normal = 10

Bandido notable = 25

Guerrero con armadura y a caballo que no sea un caballero = 35

Incursor sajón = 35

Incursor picto = 20

ANIMALES, MONSTRUOS Y BESTIAS MÁGICAS

Rata peligrosa = 0

Serpiente enorme = 1

Lobo enorme = 5

Oso = 10

Oso enorme = 100

Bruja = 25

Ogro = 25

Gigante pequeño = 100

Unicornio = 100

León = 250

Grifo = 250

Gigante = 250

Draco escudefuego = 400

Gigante enorme = 500

Basilisco = 500

ÉXITO CON HABILIDADES

Usar con éxito una habilidad en una situación importante o crítica puede otorgar Gloria derivada de la acción.

- + 10 puntos es la recompensa normal.
- + 20 puntos son apropiados para un éxito crítico.

Por realizar una acción delante de la realeza, se otorgan 20 puntos, que aumentan a 40 si se logra un éxito crítico.

Honores únicos, títulos y ceremonias

Esta Gloria se consigue al recibir honores significativos para un caballero y para la sociedad. Esta Gloria, que solo se consigue una vez, se anota al final del año.

Si un personaje logra por segunda vez un título, después de haberlo perdido por cualquier razón, no se gana de nuevo la Gloria. Consulta el capítulo «Ambición y fe» para obtener más información sobre los títulos y sus ramificaciones.

- Ser armado caballero = 1000
- Obtener tierras, caballero vasallo = 50
- Caballero abanderado = 100
- Barón = 200
- Conde, rey menor = 500
- Duque = 750
- Rey = 1000
- Oficial de un conde = 35
- Oficial de un duque = 75
- Oficial de un rey = 100
- Oficial del Pendragón = 250
- Compañero de Arturo = 100
- Caballero de la Mesa Redonda = 1000
- Participar en la Gran Misa del Santo Grial = 1000
- Muerte heroica = 1000

CASARSE

Cuando dos personas se casan, tanto el marido como la esposa ganan una cantidad de Gloria igual a la del cónyuge, con un máximo de 1000 puntos. Si el cónyuge tiene más de 1000 puntos de Gloria, no se ganan los puntos por encima de ese valor.

Si el cónyuge muere y el personaje vuelve a casarse, él o ella conseguirá nueva Gloria por la nueva pareja.

La Gloria que se gane después del matrimonio (por derrotar a enemigos, etc.) es personal para el marido o la esposa y no se comparte, al contrario que la Gloria mutua que reciben en el momento de casarse.

GASTOS NOTABLES

Por lo general, cada vez que se gasta una libra se gana un punto de Gloria.

Poseer tierras y castillos

La Gloria máxima que se puede obtener por poseer tierras y castillos es de 100.

Se recibe Gloria cada año por todos los caballeros enfeudados que se tengan. Esta Gloria anual es igual a los ingresos normales de dichos caballeros en libras, hasta un máximo de 100 puntos al año. Incluso el Rey Arturo recibe únicamente 100 puntos de Gloria por sus vastas posesiones debido a este importante límite. Consulta el Capítulo 6 «Ambición y fe» para obtener más información.

- Un señorío, normal en un caballero vasallo = 6/año
- Diez señoríos, normal en un caballero abanderado = 30/año
- Muchos señoríos, normal en un conde o duque = 100/año
- Empalizada y patio de armas = 8/año
- Castillo pequeño = 26/año
- Castillo normal = 36/año
- Castillo grande = 51/año
- Castillo muy robusto = 66/año
- Castillo de Tintagel = 55/año
- Camelot, Castillo de Pembroke, Castillo de Beaumaris (los castillos supremos) = 100/año

Ideales

Cumplir con los requisitos para ser un caballero gentil o religioso hace que el personaje gane 100 puntos de Gloria cada año.

Los caballeros románticos ganan 50 puntos de Gloria por su primer año de romance y este número anual aumenta en 50 por cada año subsiguiente en el que el romance vaya bien.

Participación en batallas

Las recompensas que se obtienen en una batalla dependen de lo bien que lucharon tanto el personaje como el ejército. La Gloria se gana por cada ronda y se basa en el tamaño de la batalla, con ajustes derivados de varios factores. Consulta el Apéndice 4 para conseguir más información sobre las batallas.

GLORIA POR RONDA DE BATALLA

Batalla pequeña = 15

Batalla mediana = 30

Batalla grande = 45

Batalla enorme = 60

Multiplicadores por resultado: Lo bien que lo hizo tu personaje con su tirada de habilidad de armas en una ronda marca una gran diferencia. Estar en el campo de batalla, pero fuera del combate, otorga mucha menos Gloria.

Éxito crítico = x2

Éxito, éxito parcial = x1

Fallo, pifia = x0,5

Fuera del combate = x0,1

Multiplicadores por victoria: Participar en una victoria es mucho más glorioso que sobrevivir a una humillante derrota.

Victoria decisiva = x2

Empate = x1

Derrota decisiva = x0,5

Multiplicadores por número: Si tu bando estaba en desventaja numérica, se gana aún más Gloria.

El enemigo os superaba en número por más de 2:1 = x1,5

El enemigo os superaba en número por más de 5:1 = x2

Superabais al enemigo en número por más de 2:1 = x0,75

Superabais al enemigo en número por más de 5:1 = x0,5

Torneos

La Gloria en los torneos se puede ganar de dos modos distintos. En primer lugar, por combate, con las reglas habituales del combate «por amor», solo se gana una décima parte de la Gloria normal. En segundo lugar, por ganar en uno de los dos acontecimientos principales, la justa o la melé, lo cual proporciona la Gloria que se indica a continuación. Consulta el Apéndice 5 para obtener más información sobre los torneos.

Torneo local (un total de unos 100 caballeros)

50 puntos de Gloria para el campeón de la melé, para el ganador de la justa y para el patrocinador.

Unos 10 puntos de Gloria para los participantes normales.

Torneo comarcal (entre 500 y 1000 caballeros participantes)

Este es tipo de torneo más común.

100 puntos para el campeón de la melé, el ganador de la justa y el patrocinador; y entre 10 y 20 puntos de Gloria para los participantes normales.

Torneo regional (entre 1000 y 2500 participantes)

200 puntos para el campeón de la melé, el ganador de la justa y el patrocinador; y entre 20 y 30 puntos de Gloria para los participantes normales.

Torneo regio (entre 2500 y 5000 participantes)

300 puntos para el campeón de la melé, el ganador de la justa y el patrocinador; y unos 30 puntos de Gloria para los participantes normales.

GLORIA Y CALIDAD

La ceremonia en la que se arma a un nuevo caballero otorga 1000 puntos de Gloria, pero después de eso, los caballeros deben ganarse un nombre por sí mismos. El nombre y la reputación de un caballero se conocen de acuerdo a lo que se indica a continuación.

Menos de 1000: Escudero.

1000: Un caballero.

2000: «Respetado», se ha probado a sí mismo frente a otros caballeros.

4000: «Notable», conocido por todos en su región natal (Logres, Cambria, etc.) y uno de los mejores caballeros al servicio de su señor.

8000: «Famoso», conocido en toda Britania, uno de los mejores del país, igual en prestigio a un Caballero de la Mesa Redonda si es que no forma parte de ella, se sienta en la mesa de honor en cualquier corte excepto en Camelot.

16 000: «Excepcional», conocido en toda Europa Occidental. Los sajones que desembarcan por primera vez en las playas de Britania y los embajadores de Roma han oído hablar de su habilidad en la batalla.

32 000: «Legendario», conocido de Islandia a Babilonia. Un personaje así que visite las lejanas Constantinopla o Alejandría se encontrará con que los relatos de sus hazañas le preceden.

Lecturas recomendadas

Se recomiendan los siguientes libros a aquellos jugadores y directores de juego que deseen familiarizarse con la leyenda del Rey Arturo y con la historia que la rodea.

ANÓNIMO. *Sir Gawain y el Caballero Verde*. Ediciones Siruela, 1982. Esta es una maravillosa versión del poema artúrico más famoso escrito en inglés antiguo y un excelente ejemplo de los ideales caballerescos.

BARBER, RICHARD. *The Knight and Chivalry*. Harper & Row, 1970. Una referencia histórica que sigue el desarrollo de la caballería desde sus oscuros orígenes hasta su decadente final. Este libro provee de una excelente sinopsis de la historia y el desarrollo de la caballería y se recomienda encarecidamente a aquellos directores de juego que deseen mantener la autenticidad histórica.

BLOCH, MARC. *La sociedad feudal*. Akal, 1988. Aunque se escribió hace unos sesenta años, este texto proporciona la historia erudita definitiva del desarrollo de aspectos de la sociedad cruciales para el juego **Pendragón**. Es conciso, pero no está orientado al lector casual.

GIES, FRANCIS. *The Knight in History*. Robert Hale, 1984. Varias biografías de caballeros famosos de diferentes períodos de la historia sirven para ilustrar las tendencias históricas de la caballería que se detallan en este libro.

HALL, LOUIS B. *The Knightly Tales of Sir Gawain*. Nelson-Hall, 1976. En esta obra se recopilan algunos de los relatos menos conocidos, pero excelentes, de sir Gawain traducidos del inglés antiguo. Es la fuente de la que se han obtenido algunas de las citas de este libro, incluyendo la de «Golagros y Gawain».

KARR, PHYLLIS ANN. *The King Arthur Companion*. Chaosium Inc., 1983. Este catálogo definitivo y muy ameno, enumera centenares de personajes, lugares y objetos de Malory y la Vulgata. Reconstruye de forma deliciosa las vidas de muchos personajes menores, dotándoles de personalidades completas.

KEEN, MAURICE. *La caballería*. Ariel, 2008. La caballería como un aspecto de la nobleza es el tema principal de este excelente libro, que sigue la evolución de esta clase social a través de la historia.

MALORY, SIR THOMAS. *La muerte de Arturo*. Ediciones Siruela, 2008. Sir Thomas Malory fue un caballero del siglo XV que recopiló las partes más importantes de la leyenda en lengua inglesa, publicada por Caxton, el primer impresor moderno de Inglaterra. El libro de Malory es la fuente literaria principal para la mayor parte de la campaña de **Pendragón**. Existen muchas ediciones de esta obra, pero esta en particular tiene una buena mezcla de vocabulario arcaico y moderno.

STEINBECK, JOHN. *Los hechos del Rey Arturo y sus nobles caballeros*. Edhasa, 1996. El novelista estadounidense Steinbeck muestra su amor por las leyendas haciendo que los personajes artúricos cobren vida para el lector moderno. Esta obra puede contener demasiado psicoanálisis para el gusto del lector del siglo XXI. Además, no está terminada, puesto que no incluye la Búsqueda del Grial y las fases finales de la leyenda. Una de las fortalezas del libro es su maravillosa descripción de sir Lancelot.

WHITE, T. H. *Camelot*. Debolsillo, 2012. Esta adaptación moderna de la obra de Malory es una gran fuente de información sobre la Edad Media y también posiblemente la más amena de las versiones modernas de la leyenda. Si solo vas a leer un libro de esta bibliografía, este es una buena elección: combina las costumbres medievales con la historia tradicional en una mezcla deliciosa de literatura. También incluye unas versiones muy buenas del Rey Arturo y de Mordred (un auténtico canalla).

Notas del diseñador

Los juegos de rol son siempre una puesta en común de muchas cosas: de jugadores, de placer y ansiedad, de diversión y aburrimiento. Para mí, la creación de **Pendragón** fue un ejemplo de esta puesta en común.

En primer lugar, debía unir dos cosas: las sensaciones de las leyendas y el conocimiento artúrico por un lado y las mecánicas del juego por otro. Quería que **Pendragón** fuera una herramienta en la que las sensaciones fueran inseparables de las mecánicas, por lo que me esforcé en verter el máximo de mis sentimientos y la perfección de mi mejor lógica mecánica en una única forma.

Creo que lo conseguí y esa es la razón por la que me gusta tanto este juego. Aquí encontramos la volátil combinación de la pasión y la lógica, de los ideales y el sentido práctico, del individuo y la familia, de los planes y el azar, de la vida y la muerte... todo ello a partir de la combinación del jugador y de su personaje. En el pasado, he diseñado o participado en el diseño de seis juegos de rol (*RuneQuest*, *Adventurer's Handbook*, **Pendragón**, *Príncipe Valiente*, *Cazafantasmas* y *HeroQuest*), cinco juegos de mesa (*Dragon Pass*, *Nomad Gods*, *Elric*, *King Arthur's Knights* y *Merlin*) y un juego de ordenador (*King of Dragon Pass*), además de innumerables suplementos, aventuras y escenarios, pero sin lugar a dudas **Pendragón** es mi favorito. Lo considero mi obra maestra.

La respuesta corta y sencilla de por qué creo esto es que **Pendragón** es un sistema conciso y elegante que consigue los efectos deseados de un modo entretenido y apto para jugar que puede gustar tanto a novatos como a eruditos. Me siento orgulloso de mi trabajo y estoy muy orgulloso de este juego.

La respuesta larga es más compleja. Comienza con mi curiosidad sobre la Edad Media y mi amor por los mitos del Rey Arturo. Mi curiosidad comenzó cuando tenía unos ocho años. Estaba contemplando un gran libro de dibujos que incluía fotos de castillos y recuerdo claramente haberme preguntado por qué tenían muros tan altos pero no tejados. Algún tiempo después descubrí que eran ruinas, lo cual inició en mí una pasión por explorar estas ruinas solitarias.

Leí por primera vez sobre el Rey Arturo en una copia de *Bullfinch's Mythology* cuando era muy joven. Descubrí poco después unos libros de Howard Pyle y comencé a leer toda obra de ficción ambientada en la edad media que pude conseguir. Me hice con mi primera copia de *La muerte de Arturo* con 14 años y me quedé asombrado al aprender que existían historias sobre caballeros antes de que fuera rey, que Lancelot no era el único caballero y que había muchos, muchos más libros sobre este tema.

Fundé mi primera compañía de juegos, Chaosium, en 1974 y una parte de mí siempre quiso crear un juego sobre el Rey Arturo. El primero fue un juego de mesa, *King Arthur's Knights*, en 1978, pero no me resultó muy satisfactorio. Ya había publicado varios juegos de rol cuando finalmente me decidí a crear mi juego sobre el Rey Arturo.

También me gusta **Pendragón** porque el trabajo es todo mío. En general, el resto de juegos de rol que he publicado han sido creados en grupo, sin embargo, para **Pendragón** trabajé en solitario. Dediqué aproximadamente 20 horas a la semana durante un año para diseñar y escribir las reglas básicas, y más o menos el mismo tiempo para recopilar y escribir la información de la ambientación. Ken St. Andre me dio una de las claves para libramme de la Tabla de Resistencia en el sistema de resolución de acciones, pero la mayor parte del resto del trabajo fue mío. Por lo tanto, me siento muy orgulloso de él.

Comencé con el sistema Basic Roleplaying como base, pensando que podría publicar otro juego dentro del sistema general que ya había servido para crear *RuneQuest*, *Elric* y *La Llamada de Cthulhu* y que estaba o estaría también incluido en otros juegos menos conocidos (*ElfQuest*, *Nephilim*, *Su-*

perworld, *Worlds of Wonder*). Pero después de un tiempo me di cuenta de que tendría que ampliar el sistema básico debido a la materia sobre la que estaba escribiendo, ya que quería que el juego fuera más allá de interpretar a un único héroe con sus objetivos. De modo que, con sus rasgos de personalidad y pasiones, su sistema de batallas y de familias, el juego se alejó del sistema BRP.

También decidí pronto que acotaría la atención para ocuparme únicamente de los caballeros. No iba a intentar imitar la concepción popular en la fantasía de ofrecer todo tipo de personajes posibles en una desorganizada variedad de opciones. Quería ceñirme a estándares literarios y no dar reglas para campesinos, ladrones, eruditos o incluso magos (más tarde, presionado por directores de juego que querían reglas para la magia artúrica, publiqué un sistema de magia para el juego y esto, por supuesto, me llevó a tratar el tema de personajes jugadores que querían interpretar a magos. Pero siempre pensé que esto suponía alejarse de la esencia del juego y prácticamente todos los que me hablaron de estas reglas me dijeron que no era divertido ser un mago en **Pendragón**. Lo cual me parece bien).

Al enfocarme en los caballeros, me di cuenta enseguida de que obtener Gloria sería la clave del juego. Era una moneda razonable con la que medir el valor de la vida de un caballero, tanto en la literatura como en el mundo real. Por ello hice una lista de todo lo que podía hacer un caballero y comencé a jugar con sus valores relativos. Con esta «moneda de juego» como centro de atención, comencé a trabajar en cómo conseguirla.

Pero si todo giraba alrededor de los caballeros, necesitaba un modo de diferenciarlos. El sistema necesitaba poder cuantificar el comportamiento, porque quería que pudiera ser capaz de incluir patrones de conducta tan diferentes como los de William Marshall y Gille de Rais. Las pruebas de juego me sirvieron para encontrar el sistema adecuado.

Esto llevó a una proliferación de tipos de caballero. Todo el mundo tenía que ser del tipo luchador, porque ese es el trabajo de los caballeros. Pero el comportamiento gentil, las costumbres románticas y la predilección por la religión son muy diferentes entre sí. Con el tiempo incluí un sistema de generación de personajes de todos los países que hubieran creado historias originales sobre Arturo y también de distintas religiones (aunque no se incluyen en esta quinta edición de las reglas, se publicarán más adelante en el suplemento **La Gran Campaña de Pendragón**).

De este modo tenía la estructura literaria y el marco de ideales para el juego, pero solo eso no era suficiente. Me encantaba el escenario de la realidad medieval con su realismo brutal y su lucha entre la vida y la muerte. Aunque muchos juegos se inclinan hacia favorecer al personaje jugador, sentía que al hacer eso se perdía el impacto emocional del juego. Quería que los jugadores se preocuparan por sus personajes tanto como los propios personajes lo harían. Ya que la perfección de los ideales de Arturo se compensaban con un peligro constante, quería crear un juego que caminara en una estrecha línea entre una realidad letal y el idealismo de una vida visionaria dedicada a los más altos ideales y valores. Este tema es clave dentro de las leyendas artúricas.

No quería suavizar la vida de peligros y muerte de los caballeros. Quería que los jugadores conocieran los peligros y que tuvieran una razón para que su caballero diera la vuelta y huyese de vez en cuando. La dulzura y suavidad de tantos juegos de fantasía previos, que o bien eran poco letales o bien tenían cientos de métodos de curación y resurrección, eran extraños dentro del concepto de la literatura artúrica. Las historias originales servían para entretener a hombres que conocían las realidades del combate y sentía que suavizar esto era una traición a este tipo de literatura. Todos los personajes de **Pendragón** van a morir, ya sea de forma violenta o a causa de la edad.

Pero estas personas también vivían en un mundo de ideales y esperanza que les ofrecía elevarse por encima de la suciedad y la inmundicia de sus vidas. En gran parte esto provenía de ideales espirituales, un objetivo inalcanzable. Pero estas ideas de la caballería gentil y del *noblesse oblige* (y del romance y el amor) eran reales y algunas personas se esforzaban por alcanzarlas. Las leyendas de caballeros idealizados luchando por ideales imposibles no habrían sido tan populares si no hubieran conmovido a esos viejos hombres veteranos y endurecidos, y yo sentía que eran cruciales para el juego. Quería reflejar las preocupaciones de esos tiempos. No quería la sensación simple y superficial de matar cosas sin repercusiones, sin la preocupación por el mundo más grande en el que estas personas vivían. Por ello, la tensión esencial en la literatura artúrica, la de los ideales contra la realidad, tenía que ser la base del juego.

Ya que la literatura y la vida medieval eran las bases de la ambientación, el juego necesitaba que le dedicara atención a ciertos asuntos que no había tenido que tratar anteriormente. Como resultado de ello, **Pendragón** fue el primer juego de rol que estableció reglas para el comportamiento, las relaciones, el paso del tiempo y la generación de familias, así como para el cristianismo.

La conducta personal era clave en todo este asunto. En mis años como jugador, siempre me habían molestado los personajes que actuaban de un cierto modo hasta llegado un momento en el que, de repente, cambiaban. Un ejemplo sería el de aquellos personajes que eran básicamente alcohólicos justo hasta el momento en el que la reina de las hadas les ofrecía una jarra de vino, momento en el que se convertían en abstemios. No niego la posibilidad de que un alcohólico haga esto, pero la incongruencia de este tipo de acciones era una traición a la esencia de interpretar a un personaje de un modo consistente.

Por eso inventé los rasgos de personalidad. Había jugado con la idea antes, pero esta vez se convirtió en un sistema apto para jugar gracias a la idea de los rasgos de personalidad opuestos. La mecánica de los rasgos dirigidos llegó después, durante una partida en la que un personaje desarrolló una gran suspicacia únicamente hacia los romanos.

Y después, las pasiones. Todos los personajes de la literatura son apasionados. El Rey Arturo llora por la muerte de sus amigos o cuando sus caballeros parten para embarcarse en la Búsqueda del Grial y en otros momentos, se cae al suelo de tanto reír. Ginebra se enfurece al descubrir la inconsciente infidelidad de Lancelot y este se vuelve loco por culpa de su desdén. Gaehris mata a su madre porque piensa que está siendo infiel a su padre, Isolda muere de pena al creer que Tristán ha muerto. Quería que el juego reflejara estas cosas, por lo que decidí que las pasiones con un valor alto darían Gloria y, al mismo tiempo, que los jugadores podrían arriesgarse a perder el control de sus personajes debido a estas pasiones.

Tenía que ocuparme también del paso del tiempo. La historia de Arturo comienza con su nacimiento, o incluso antes que eso, y termina con su muerte. La literatura habla de la juventud de Gawain y de las primeras aventuras de su hijo. Por lo tanto decidí que el tiempo avanzaría y, con el deseo de que se pudiera jugar toda la campaña, insistí en el esquema de jugar una única aventura significativa cada año. Para propiciar el deseo y la disposición a hacer esto, instauré la Fase de Invierno, para permitir a los personajes que llevaran a cabo esa actividad tan maravillosa de los juegos de rol que es crecer y cambiar.

En mis muchos años de juego he descubierto la existencia de la «inflación de juego». Incluso el director de juego más tacaño que da una única espada mágica, un único caballo mágico y un único escudo mágico se da cuenta pronto de que estos objetos nunca desaparecen. Los personajes se los quedan y se hacen más fuertes. Y, por supuesto, si le das a alguien una armadura dos puntos mejor que la del resto, enseguida todos los jugadores están clamando o, peor aún, quejándose para tener la suya propia.

Quería hacer que los personajes tuvieran esta inclinación por hacerse cada vez más fuertes. Esto encajaba perfectamente con mi deseo de hacer que la saga artúrica coincidiera con toda la Edad Media. Así nació una escalada tecnológica en la que caballos, armaduras, castillos y todo tipo de cosas mejoraban a lo largo de la campaña, de modo que ofrecían a los personajes

la posibilidad de mejorar a su vez junto a la historia. Por supuesto, los enemigos mejoraban también.

Y las familias. En la literatura artúrica las familias son tremendamente importantes y la creación de herederos es crucial dentro del género. Después de todo es precisamente este fracaso el que trae la ruina a la Mesa Redonda. Ya que había decidido que el tiempo debía pasar rápidamente y que las personas envejecerían poco a poco (si tenían suerte), la introducción de las familias parecía algo lógico. La función del Romance cobraría significado en el juego cuando los caballeros buscaran esposa, aunque también pudiéramos jugar con el concepto de simplemente casarse por riqueza y tierras en lugar de por amor, si los jugadores lo querían.

Finalmente, el cristianismo era un tema prácticamente tabú antes de **Pendragón**. La gente se cuidaba mucho de jugar con la religión auténtica de su base de aficionados. Pero un juego del Rey Arturo sería imposible o falso sin ella. Las virtudes servían perfectamente en este caso. Decidí también introducir el paganismo. Después de todo, gran parte de las leyendas artúricas y la mayoría del folclore britano se basaba en religiones y creencias precristianas, por lo que era lógico utilizarlas. Los invasores sajones profesaban un tipo diferente de paganismo. Finalmente, añadí una serie de religiones alternativas (aunque no todas forman parte de esta quinta edición del libro, si se publicarán en el futuro).

Lo principal es que las reglas del juego me gustan. He diseñado un sistema de caras y cruces, el sistema de múltiples dados de *Cazafantasmas* (que después se utilizó en un juego de Star Wars) y ayudé a diseñar varios juegos con el sistema de d100 de Basic Roleplaying. Pero este, el sistema de **Pendragón**, es mi favorito.

El juego cubre el combate, la conducta personal, las relaciones, el paso del tiempo y la creación de familias, todo con un único sistema. Invertí incontables horas decidiendo los valores exactos de los atributos de personajes y criaturas. Quería estar seguro de que los monstruos eran compatibles con la escala de las personas. Hice innumerables pruebas para asegurarme de que el Jabalí de Troit, por ejemplo, no pudiera ser derrotado por un humano normal, que los sajones fueran luchadores formidables y temidos y que la armadura de los primeros tiempos no pudiera bloquear todos los golpes de un guerrero normal, pero que las últimas armaduras pudieran pararlos prácticamente todos. Nunca he dejado de sentirme satisfecho con las estadísticas finales. Para mí, la combinación de mecánicas y de ambientación encajan perfectamente.

Disfruté del desafío de unir los lugares imaginarios de la leyenda con la geografía británica y de combinarlos con los hechos históricos del siglo V. Utilicé el libro de Phyllis Ann Karr, *The Arthurian Companion*, como punto de partida, pero no estaba de acuerdo con un par de emplazamientos, basándome en mis propias lecturas. Hay muchas decisiones que fueron simplemente arbitrarias, pero la mayoría de ellas tenían alguna razón. He buscado mapas de la Britania del siglo V para trazar los caminos y las ciudades, e incluso he utilizado mapas de la vieja línea de costa, que no coincide con la de hoy en día. Fue un esfuerzo embriagador y satisfactorio.

Finalmente, la ambientación tomó forma. El Rey Arturo deriva, en última instancia, de las leyendas británicas. Recorrí mi biblioteca de folclore y leyendas en busca de todos los lugares y cosas que podrían encajar en la leyenda medieval. Nunca utilicé ninguna historia de fantasmas o acontecimiento extraño que tuviera lugar después del período medieval, pero encontré un modo de añadir cada emplazamiento feérico, cada pozo curativo que encontré y los lugares en los que habitaban los fantasmas, los monstruos y las hadas.

Así es como **Pendragón** se convirtió en mi obra más satisfactoria. Sirvió para unir mi carrera como diseñador profesional de juegos con mi pasión personal por la literatura, mis intereses históricos con mis intereses por la cultura popular y el placer por la creación artística con su agonía.

Y nos ha unido a todos, jugadores, directores de juego y diseñadores. Os invito a disfrutar de ello y espero que la mezcla os proporcione tanta diversión como me ha proporcionado a mí.

Greg Stafford

Índice

- Acciones (en combate) 141
 - acciones combinadas 142
 - acciones de movimiento 142
 - acciones normales 141
- Acciones combinadas 142
- Acciones de movimiento 142
- Acciones normales 141
- Administración (habilidad) 99
- Adquirir pasiones 92
- Adquirir rasgos dirigidos 87
- Alabarda (habilidad de combate) 209
- Amor 93, 96
- Apariencia (característica) 34
- Arco (habilidad de combate) 110
- Armadura (para caballos) 149
- Armadura y escudos 140-141
- Armas a distancia 144-145
- Armas perdidas 146
- Arrojar 98
- Arzobispo Dubricus 16
- Asfixia 157
- Ataque incontrolado 146
- Atributos 10, 11
- Aurelio Ambrosio 8, 13, 15, 49, 61, 62, 70, 71, 72, 172, 176, 183, 187
- Bailar (habilidad) 99
- Ballesta (habilidad de combate) 110
- Barón 164
- Batalla (habilidad de combate) 110
- Batallas (sistema de batallas) 244-253
- Bestias alegóricas 218
- Bestias naturales (estadísticas) 220-221
- Bonificación por caballero gentil 49, 53, 135
- Bonificación por gentil dama 49, 53
- Bretaña 13, 19, 20, 51, 57, 60, 61, 179, 178, 198
- Caballería 20, 41-43
 - Alta Orden de la Caballería 20-21
- Caballería gentil 201
- Caballero abanderado 163-164
- Caballero gentil 201
- Caballeros (estadísticas PNJ) 211-212
- Caballería 20
- Escuderos 20, 38, 45, 46-47
- Caballos 210
 - destreros 210
 - armadura de caballos 210
 - Equitación (habilidad) 110
 - estadísticas de los caballos 210
- Caídas 156
- Calor y fuego 156-157
- Cambria 13, 16, 17, 18, 59, 179, 198
- Cantar (habilidad) 99
- Características 34-36
 - APA 34
 - CON 34
 - DES 34
 - TAM 34
 - FUE 34
- Características derivadas 35
 - Daño 35
 - Velocidad de Curación 35
 - Velocidad 35
 - Puntos de Golpe Totales 35
 - Inconsciente 35
- Carga 96
- Castillos 76-77
- Casto/Lujurioso (rasgos) 87
- Cazar (habilidad) 100
- Cetrería (habilidad) 100-101
- Clemente/Cruel (rasgos) 87
- Combate 110-111
 - «por amor» 126, 207-208
 - modificadores 142-143
 - combate a caballo 148-149
- Combate a caballo 148-149
- Combate a gran escala (Sistema de batallas) 244-253
- Combate cuerpo a cuerpo 137-143
 - acciones en combate 141
 - movimiento en combate 118
 - ronda de combate 137-140
- Combate no letal 146
- Componer (habilidad) 101
- Conde 164-165
- Conde Roderick 69, 71, 234, 242
- Confiado/Suspica (rasgos) 88
- Conseguir dinero 194
- Constitución (característica) 34
- Coquetear (habilidad) 101-102
- Cornualles 16, 19, 170, 179, 180, 182
- Costa sajona 19
- Cortesía (habilidad) 102
- Costumbres 24-29
 - familia 26-27
 - en el futuro 206-208
- Creación de personajes femeninos 49
- Crear un personaje 31-41
 - atributos 33-37
- Criaturas y bestias (estadísticas) 216-221
- Cristianismo 169-221
- Cultura Feérica (habilidad) 102
- Cultura Popular (habilidad) 102-103
- Cumbria 16, 17, 18-19, 179, 209
- Curación natural 153-154
- Daga (habilidad de combate) 110
- Daño (característica derivada) 35
- Daño (ver «Salud y heridas») 149-153
- Defensa (táctica opcional) 147
- Desalentado 91
- Descripciones de los rasgos 87-89
 - Casto/Lujurioso 87
 - Clemente/Cruel 87
 - Confiado/Suspica 88
 - Enérgico/Perezoso 88
 - Espiritual/Terrenal 88
 - Frugal/Sibarita 88
 - Generoso/Egoísta 88
 - Honesto/Falso 88
 - Indulgente/Vengativo 89
 - Justo/Arbitrario 89
 - Modesto/Orgullosos 89
 - Prudente/Temerario 89
 - Valiente/Cobarde 89
- Deslizarse en silencio 97-98
- Destrabarse (táctica opcional) 147-148
- Destrero 210
- Destreza (característica) 34

- Disminuir una pasión 92
- Druidas 180-187
- Duque 165
- Ejército 39-40, 242-244
- Empeoramiento y agravamiento 154-155
- Enérgico/Perezoso (rasgos) 88
- Equilibrio 96-67
- Equipo inicial 191
- Escaramuza 157-159
- Escuderos 20, 38, 45, 46-47
tirada de Escudero 46
obligaciones de un escudero 45
- Escudos (armadura) 141
- Escudo de armas 21
- Espada (habilidad de combate) 11
- Espiritual/Terrenal (rasgos) 88
- Esquivar 143
- Estados de salud 153
- Estamentos sociales 22-24
- Europa 8, 16-20, 58, 169, 173, 194, 223, 262
- Evasión (solo criaturas) 217-219
- Éxito 113
- Éxito crítico 83-84
- Éxito parcial 113
- Experiencia 117-118
Obtener experiencia 117
- Fallo 84
- Familia 25
- Fase de Invierno 129-135
- Feudalismo 21-24
caballería 20-21
- Frugal/Sibarita (rasgos) 88
- Fuego y calor 156-157
- Fuerza (característica) 34
- Generoso/Egoísta (rasgos) 88
- Gloria 121-129
...por combate individual 125-126
...por títulos 126
...por torneos 127
...y calidad (del caballero) 122-123
conseguir Gloria 122-123
inicial 37, 51, 55
pasiva 127-128
recompensas de Gloria 128
recompensas de grupo 124
- Gran Hacha (habilidad de combate) 111
- Guerreros (estadísticas de PNJ) 211-212
- Habilidad de Evasión (solo criaturas) 217-219
- Habilidades
Administración 99
Alabarda (habilidad de combate) 209
Arco (habilidad de combate) 110
Bailar 99
Ballesta (habilidad de combate) 110
Batalla (habilidad de combate) 110
Cantar 99
categorías 99
Cazar 100
Cetrería 100-101
Componer 101
Coquetear 101
Cortesía 102
Cultura Feérica 102
Cultura Popular 102-103
Daga (habilidad de combate) 110
Equitación (habilidad de combate) 110
Espada (habilidad de combate) 111
Evasión (solo criaturas) 217-219
éxito o fallo 99
Gran Hacha (habilidad de combate) 111
habilidades de combate 110-111, 209-210
Hacha (habilidad de combate) 111
Heráldica 103
Industria 103-104
Intriga 104-105
Jabalina (habilidad de combate) 111
Juegos 105
Lanza (habilidad de combate) 111
Lanza de Caballería (habilidad de combate) 111
Lanza Larga (habilidad de combate) 111
Leer (idioma) 105-106
Lucero del Alba (habilidad de combate) 210
Mandoble (habilidad de combate) 209
Mangual (habilidad de combate) 210
Mangual de Guerra (habilidad de combate) 210
Martillo (habilidad de combate) 210
Maza (habilidad de combate) 111
mejorar habilidades 98
- Moda 106
- Nadar 106
- Navegación 106-107
- Oratoria 107
- Percepción 107
- Primeros Auxilios 107
- Quirugía 107
- Reconocer 107
- Religión 108
- Romance 108-109
- Tocar (instrumento) 109
- Torneo 109
- valores de cero 116
- valores mayores de 20 115-116
- Habilidades combate 110-111, 209-210
Alabarda 209
Arco 110
Ballesta 110
Batalla 110
Daga 110
Equitación 110
Espada 111
Gran Hacha 111
Hacha 111
Jabalina 111
Lanza 111
Lanza de Caballería 111
Lanza Larga 111
Lucero del Alba 210
Mandoble 209
Mangual 210
Mangual de Guerra 210
Martillo 210
Maza 111
Hacha (habilidad de combate) 111
Heráldica (habilidad) 103
Herederos 65-66
Herencia 26
matrimonio y herencia 26, 27
herederos 65-66
Herida Grave 34, 154
Herida Leve 152
Herida Mortal 152
Heridas 152-153
Historia reciente 13-15
Homenaje y fidelidad 22
Honesto/Falso (rasgos) 88

- Honor 25-26
- Hospitalidad 24-25
- Iglesia 16
- Inconsciente (característica derivada) 35
- Indulgente/Vengativo (rasgos) 89
- Industria (habilidad) 103-104
- Iniciativa 119
- Inspiración 90
- Intriga (habilidad) 104-105
- Irlanda 17, 20, 72, 172, 173, 177, 179, 180, 183, 198, 220
- Jabalina (habilidad de combate) 111
- Juegos (habilidad) 105
- Jugar con un escudero 46-47
- Juramentos 22
- Justas 149
- Justicia 28-29
juicio por combate 27
- Justo/Arbitrario (rasgos) 89
- Lanza (habilidad de combate) 111
- Lanza de caballería (carga) 148
justas 149
Lanza de Caballería (habilidad de combate) 111
- Lanza Larga (habilidad de combate) 111
- Lealtad 25
- Lealtad (pasión) 93, 95, 96
- Leer (idioma) (habilidad) 105-106
- Leyes 24-29
- Listas de precios 197-199
- Locura 91
- Logres 8, 15, 16, 17, 18, 57, 67, 68, 69, 76, 78, 86, 108, 164, 169, 176, 177, 180, 182, 183, 207, 227, 228, 235, 257, 262
- Lucero del Alba (habilidad de combate) 210
- Magia 184-187
Talentos 185-186
tipos de magia 185-186
- Mal, el 83, 175-176
caballeros malvados 175-176
comportamiento indeseable 83
- Mandoble (habilidad de combate) 209
- Mangual (habilidad de combate) 210
- Mangual de Guerra (habilidad de combate) 210
- Mapas (calidad) 78
- Marcha forzada 121
- Martillo (habilidad de combate) 210
- Matrimonio 26
...y herencia 26
- Maza (habilidad de combate) 111
- Mejorar habilidades 98
- Merlín 7, 13, 15, 16, 47, 61, 72, 182, 183, 184, 185, 186, 187
- Miembros de la familia 64-67
- Moda (habilidad) 106
- Modesto/Orgulloso (rasgos) 89
- Modificadores 82, 114-115
modificadores de características 35, 114
modificadores de combate 115, 142-143
modificadores de pasión 114
modificadores de rasgos 114
- Modificadores reflexivos 114
- Monturas (estadísticas) 210
- Movimiento 118-121
marcha forzada 121
movimiento rápido 119
movimiento en aventuras 120-121
- Velocidad (característica derivada) 118-119
- Muerte 64
- Mujeres 47-53, 215
bonificación por gentil dama 49, 53
dones femeninos 50-51
estadísticas de PNJ 215
mujeres no tradicionales 51-52
- Múltiples oponentes 145-146
- Nadar (habilidad) 106
- Navegación (habilidad) 106-107
- Nivel de manutención (caballeros) 189-190
- Niveles de vida (de caballeros) 189-190
- Nobles 23, 162-167
interpretando a nobles 161-167
- Noche de los Cuchillos Largos 13, 60, 183
- Nombres 31, 50
- Obtener experiencia 117-118
- Odio (pasión) 95
- Oficiales 167
- Oratoria (habilidad) 107
- Organizaciones 208-209
- Paganismo 16-18, 180-184
rangos druidicos 184
- Pajes 20
- Pasiones 90-96
adquirir pasiones 92
Amor 93, 96
desaliento 91
disminuir pasiones 92
Honor 94
Hospitalidad 93-94
inspiración 90-91
Lealtad 93, 95, 96
locura 91
modificadores 114
Odio 95
pasiones iniciales 92-95
Temor 95
uso de pasiones 90-91
valores de cero 116
valores mayores de 20 115-116
- Pasiones iniciales 92-95
- Peculiaridad familiar 39
- Pelea 143-144
- Pellinore de Gales 236
- Pennath* 166-167, 194
- Percepción (habilidad) 107
- Personajes pregenerados 45-46
Caballero normal 44, 45
Cortesano 45, 274
Maestro de cacería 45-46, 275
Luchador 46, 276
- Personas corrientes (estadísticas de PNJ) 214-215
- Pifia 115
- Tierras 39, 127
- Precedencia (debido a la Gloria) 128
- Presa 145
- Prestimonio temporal (de tierras) 21
- Prestimonio vitalicio (de tierra) 21
- Primeros Auxilios (habilidad) 107
- Prudente/Temerario (rasgos) 89
- Puntos de Golpe Totales (característica derivada) 35
- Quirugía (habilidad) 107
- Rangos y títulos de la Iglesia 177-178
- Rangos nobles 162-167
barón 164
caballero abanderado 163-164
caballero vasallo 163
conde 164-165

- duque 165
- oficiales 167
- pennath* 166-167, 194
- rey 165-166
- Rasgos de personalidad 33, 67, 81, 82-86, 87-89
 - ...y marcas de experiencia 86
 - ...por encima de 19 83
 - interpretando las tiradas 83-84
 - modificadores 114
 - rasgos en conflicto 85
 - rasgos dirigidos 86-87
 - rasgos famosos 82
 - usando los rasgos 84-85
 - valores mayores de 20 115-116
 - valores de cero 116
- Rasgos dirigidos 86-87
 - adquisición 87
- Rasgos físicos distintivos 35-36
- Reconocer (habilidad) 107
- Recorrido del señor 192
 - recorrido de Salisbury, el 73
- Recuperación (de heridas) 150, 153-154
- Religión 168-184
 - caballeros malvados 175-176
 - cristianismo 169-180
 - paganismo 180-184
 - Religión (habilidad) 108
 - la guerra y la Iglesia 173-174
- Rescate 194
- Resolución enfrentada 113
- Resolución no enfrentada 113
- Rey 165-166
- Rey Aelle 19
- Rey Lot 15, 18, 47
- Rey Pescador 16, 170, 175, 208
- Riqueza 188-199
 - comprendiendo la riqueza 189
 - nivel de manutención 189-190
 - niveles de vida 189-190
 - obtener dinero 193-196
- Romance (habilidad) 108-109r
- Rondas de batalla 116-117
- Salir de aventuras 207-208
- Salisbury (Condado) 67-69
 - castillo de Salisbury 69
 - Roderick, Conde de Salisbury
- señoríos de 32, 73
 - Sarum (ciudad de) 68
- Saltar 97
- Salto, el 42
- Salud y heridas 149-153
 - asfixia 157
 - caídas 156
 - curación natural 153-154
 - empeoramiento y agravamiento 154-155
 - enfermedades 156
 - estados de salud 153
 - fuego y calor 156-157
 - Herida Grave 34, 154
 - Herida Leve 152
 - Herida Mortal 153
 - heridas 152-153
 - inconsciencia 150
 - Primeros Auxilios 107
 - puntos de golpe 151-152
 - recuperación 153-154
 - veneno 156
- Sarum (ciudad de) 68
- Señoríos 11,
 - señoríos de Salisbury 32, 73
- Sistema de batallas (batallas a gran escala) 244-253
- Tácticas especiales de combate 143-145
 - armas a distancia 144-145
 - combate no letal 146
 - esquivar 143
 - múltiples oponentes 145-146
 - pelea 143-144
 - pérdida de armas 146
 - presa 145
- Tácticas de combate opcionales 146-149
 - ataque incontrolado 146-147
 - defensa 147
 - destrabarse 147
- Talentos (magia) 185-186
- Tamaño (característica) 34
 - tamaño y peso 215
- Temor (pasión) 95
- Tiempo 116-117
 - rondas de batalla 116-117
 - tiempo de campaña 116
 - rondas de combate cuerpo a cuerpo 117
 - tiempo narrativo 116
 - tiempo real 116
- Tiempo de campaña 116
- Tiempo narrativo 116
- Tiempo real 116
- Tierra de los Pictos 16, 17, 19, 183, 209
- Tiradas de dados 83-84
 - éxito crítico 83-84
 - pifia 115
 - tirada enfrentada 113
 - éxito parcial 113
 - tirada no enfrentada
 - valores mayores de 20 115-116
 - valores de cero 116
- Tirada de Destreza 96-98
 - arrojar 98
 - deslizarse en silencio 97-98
 - equilibrio 96-97
 - saltar 97
 - trepar 97
- Títulos 177
 - rangos y títulos de la Iglesia 177-178
- Tocar (instrumento) (habilidad) 109
- Torneo (habilidad) 109
- Torneos 257-259
- Trepar 97
- Ulfus, Duque de Silchester 14, 15
- Uso de las pasiones 90-91
- Uther Pendragón 8, 14, 15, 16, 19, 29, 31, 42, 49, 61, 62, 63, 67, 68, 69, 70, 72, 79, 177, 179, 187, 201, 234, 236, 253, 259
- Valiente/Cobarde (rasgos) 89
- Vasallo (caballero) 163
 - vasallos de la Iglesia 180
- Velocidad de Curación (característica derivada) 35
- Viajar 78-79
 - mapas 78
 - por Britania 78-79
- Virtudes 86
 - caballeros religiosos 86
 - virtudes mágicas 86
- Virtudes mágicas 86
 - caballeros religiosos 86
- Virtudes religiosas 86
 - caballeros religiosos 86
- Viviane 15-16, 18, 47, 182
- Vortigern 8, 13, 14, 57, 58, 59, 60, 61, 72



HOJA DE PERSONAJE CABALLERO

JUGADOR: _____

DATOS PERSONALES

Nombre _____
Edad _____ Hijo número _____
Lugar de nacimiento _____
Cultura _____ Religión _____
Señor _____
Estamento actual _____
Lugar de residencia actual _____

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bonificación por caballero gentil [·] (total=80+) _____

Bonificación por religión (los rasgos subrayados a 16+) _____

- | | | |
|-------------------------------------|---|-------------------------------------|
| ☐ Casto | / | ☐ Lujurioso |
| ☐ Clemente | / | ☐ Cruel |
| ☐ Confiado | / | ☐ Suspica |
| ☐ Enérgico | / | ☐ Perezoso |
| ☐ Espiritual | / | ☐ Terrenal |
| ☐ Frugal | / | ☐ Sibarita |
| ☐ Generoso | / | ☐ Egoísta |
| ☐ Honesto | / | ☐ Falso |
| ☐ Indulgente | / | ☐ Vengativo |
| ☐ Justo | / | ☐ Arbitrario |
| ☐ Modesto | / | ☐ Orgullosa |
| ☐ Prudente | / | ☐ Temerario |
| ☐ Valiente | / | ☐ Cobarde |

Rasgo dirigido _____

Rasgo dirigido _____

PASIONES

Lealtad (señor) (15) _____

Amor (familia) (15) _____

Hospitalidad (15) _____

Honor (15) _____

CARACTERÍSTICAS

TAM _____ (Derribo)

DES _____

FUE _____

CON (+3) _____ (Herida Grave)

APA _____

Daño [(FUE+TAM)/6] _____ d6

Vel. de curación [(FUE+CON)/10] _____

Velocidad [(FUE+DES)/10] _____

Puntos de Golpe (TAM+CON) _____

Inconsciente (PG/4) _____

RASGOS FÍSICOS

HABILIDADES

Administración (2) _____

Bailar (2) _____

Cantar (2) _____

Cazar (2) _____

Cetrería (3) _____

Componer (0) _____

Coquetear (3) _____

Cortesía (3) _____

Cultura Feérica (1) _____

Cultura Popular (2) _____

Heráldica (3) _____

Intriga (3) _____

Juegos (3) _____

Leer () (0) _____

Nadar (2) _____

Navegación (1) _____

Oratoria (3) _____

Percepción (5) _____

Primeros Auxilios (10) _____

Reconocer (3) _____

Religión () (2) _____

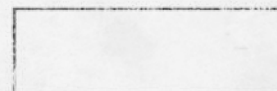
Romance (2) _____

Tocar () (3) _____

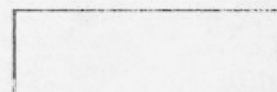
Torneo (5) _____



Gloria



Puntos de Golpe Actuales



Heridas _____

☐ Necesita Quirugía

HABILIDADES DE COMBATE

Batalla (10) _____

Equitación (10) _____

HABILIDADES DE ARMAS

Espada (10) _____

Lanza de Caballería (10) _____

Lanza (6) _____

Daga (5) _____

ESCUDERO

Nombre _____

Edad _____

Primeros Auxilios (6) _____

Batalla (1) _____

Equitación (6) _____

MEJOR CABALLO DE GUERRA (nº1)

Tipo _____

Daño _____ Velocidad _____

Armadura _____ PG _____

TAM _____ CON _____ DES _____

Raza _____

OTROS CABALLOS

De montar (nº2) _____ Velocidad _____

Del escudero (nº3) _____ Velocidad _____

(nº4) _____ Velocidad _____

(nº5) _____ Velocidad _____

— GLORIA ANUAL —

Rasgos	
Caballería gentil	
Posesiones	
Pasiones	
Religión	
Total	

POSESIONES

[illegible]

EQUIPO EN CASA

[illegible]

EJÉRCITO

Caballeros viejos _____

Caballeros maduros _____

Caballeros jóvenes _____

Total de caballeros en la familia _____

Caballeros vasallos _____

Oros hombres del linaje _____

Leva _____

Historia del personaje

[illegible]

Gloria

[illegible]

Historia familiar y eventos

Nacimiento _____ Nombrado escudero _____ Nombrado caballero _____
 Miembro de la tabla redonda _____ Nombrado señor _____
 Obtiene tierras _____ Matrimonio _____ Muerte _____
 Nombre del padre _____ Estamento _____
 Gloria para los hijos _____ Peculiaridad familiar _____
 Esposa _____
 Amante _____
 Hijos _____
 Testamento _____



HOJA DE PERSONAJE MUJER

JUGADOR: _____

DATOS PERSONALES

Nombre _____
Edad _____ Hija número _____
Lugar de nacimiento _____
Cultura _____ Religión _____
Señor _____
Estamento actual _____
Lugar de residencia actual _____

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bonificación por gentil dama [·] (total=80+) _____

Bonificación por religión (los rasgos subrayados a 16+) _____

- | | | |
|---|---|-------------------------------------|
| ☐ Casta _____ | / | Lujuriosa ☐ |
| ☐ Clemente _____ | / | Cruel ☐ |
| ☐ Confiada _____ | / | Suspica ☐ |
| ☐ Enérgica _____ | / | Perezosa ☐ |
| ☐ Espiritual _____ | / | Terrenal ☐ |
| ☐ Frugal _____ | / | Sibarita ☐ |
| ☐ Generosa _____ | / | Egoísta ☐ |
| ☐ Honesta _____ | / | Falsa ☐ |
| ☐ Indulgente _____ | / | Vengativa ☐ |
| ☐ Justa _____ | / | Arbitraria ☐ |
| ☐ Modesta _____ | / | Orgullosa ☐ |
| ☐ Prudente _____ | / | Temeraria ☐ |
| ☐ Valiente _____ | / | Cobarde ☐ |

Rasgo dirigido _____ ☐

Rasgo dirigido _____ ☐

PASIONES

Lealtad (señor) (15) _____ ☐

Amor (familia) (15) _____ ☐

Hospitalidad (15) _____ ☐

Honor (15) _____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

EQUIPO TRANSPORTADO

Ropas [____ Valor en libras] _____

☐ Equipo personal [en caballo n° ____] _____

☐ Equipo de viaje [en caballo n° ____] _____

CARACTERÍSTICAS

TAM _____ (Derribo)

DES _____

FUE _____

CON (+3) _____ (Herida Grave)

APA _____

Daño [(FUE+TAM)/6] _____ d6

Vel. de curación [(FUE+CON)/10] _____

Velocidad [(FUE+DES)/10] _____

Puntos de Golpe (TAM+CON) _____

Inconsciente (PG/4) _____

RASGOS FÍSICOS

HABILIDADES

Administración (5) _____ ☐

Bailar (2) _____ ☐

Cantar (3) _____ ☐

Cetrería (2) _____ ☐

Componer (1) _____ ☐

Coquetear (5) _____ ☐

Cortesía (5) _____ ☐

Cultura Feérica (3) _____ ☐

Cultura Popular (2) _____ ☐

Heráldica (1) _____ ☐

Industria (5) _____ ☐

Intriga (2) _____ ☐

Juegos (3) _____ ☐

Leer (_____) (1) _____ ☐

Moda (2) _____ ☐

Nadar (1) _____ ☐

Oratoria (2) _____ ☐

Percepción (2) _____ ☐

Primeros Auxilios (10) _____ ☐

Quirugía (10) _____ ☐

Reconocer (2) _____ ☐

Religión (_____) (2) _____ ☐

Romance (2) _____ ☐

Tocar (_____) (3) _____ ☐

Torneo (1) _____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

CRIADA

Nombre _____

Edad _____

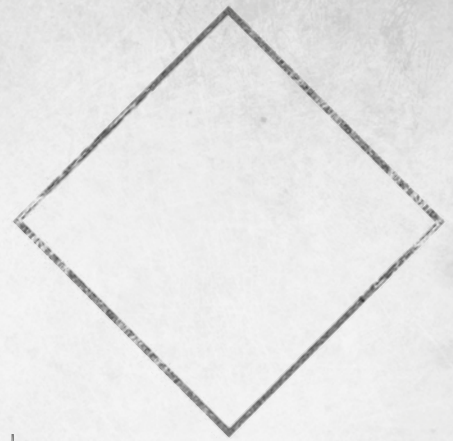
_____ ☐

_____ ☐

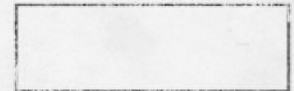
_____ ☐

_____ ☐

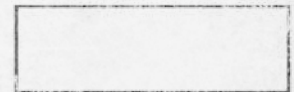
_____ ☐



Gloria



Puntos de Golpe Actuales



Heridas _____

☐ Necesita Quirugía

HABILIDADES DE COMBATE

Batalla (1) _____ ☐

Equitación (3) _____ ☐

HABILIDADES DE ARMAS

Daga (5) _____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

DON DE LA MUJER

CABALLOS

MEJOR CABALLO DE GUERRA (nº1)

Tipo _____

Daño _____ Velocidad _____

Armadura _____ PG _____

TAM _____ CON _____ DES _____

Raza _____

OTROS CABALLOS

De montar (nº2) _____ Velocidad _____

De la criada (nº3) _____ Velocidad _____

(nº4) _____ Velocidad _____

(nº5) _____ Velocidad _____

Gloria

Fecha

Evento importante

Nueva

Total

[illegible]

GLORIA ANUAL

Rasgos _____

Gentil dama _____

Posesiones

Pasiones

Religión _____

Total _____

POSESIONES

-EQUIPO EN CASA-

Denarios

Libras

TESOROS DE LA CASA

Historia familiar y eventos

Nacimiento _____ Sirvió como dama de compañía _____

Matrimonio	Muerte
------------	--------

Nombre del padre _____ Estamento del padre _____

Peculiaridad familiar _____

Esposo _____

Amante _____

Hijos _____

Testamento _____



HOJA DE PERSONAJE CABALLERO

JUGADOR: _____

DATOS PERSONALES

Nombre CORTESANO

Edad _____ Hijo número _____

Lugar de nacimiento _____

Cultura _____ Religión CRISTIANO BRITANO

Señor _____

Estamento actual _____

Lugar de residencia actual _____

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bonificación por caballero gentil [•] (total=80+) _____

Bonificación por religión (los rasgos subrayados a 16+) _____

- | | | | | | |
|-------------------------------------|-----------|----------|-----------|------------|--------------------------|
| ☐ Casto | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Lujurioso | ☐ |
| ☐ Clemente | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Cruel | ☐ |
| ☐ Confiado | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | Suspicao | ☐ |
| ☐ Enérgico | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Perezoso | ☐ |
| ☐ Espiritual | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | Terrenal | ☐ |
| ☐ Frugal | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Sibarita | ☐ |
| ☐ Generoso | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Egoísta | ☐ |
| ☐ Honesto | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | Falso | ☐ |
| ☐ Indulgente | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | Vengativo | ☐ |
| ☐ Justo | <u>16</u> | <u>1</u> | <u>4</u> | Arbitrario | ☐ |
| ☐ Modesto | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Orguloso | ☐ |
| ☐ Prudente | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | Temerario | ☐ |
| ☐ Valiente | <u>15</u> | <u>1</u> | <u>5</u> | Cobarde | ☐ |

Rasgo dirigido _____ ☐

Rasgo dirigido _____ ☐

PASIONES

Lealtad (señor) (15) 17 ☐

Amor (familia) (15) 15 ☐

Hospitalidad (15) 15 ☐

Honor (15) 16 ☐

ODIO (SAJONES) 11 ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

EQUIPO TRANSPORTADO

Tipo de armadura [____ puntos] _____

Ropas [____ Valor en libras] _____

☐ Equipo personal [en caballo n°] _____

☐ Equipo de viaje [en caballo n°] _____

☐ Equipo de guerra [en caballo n°] _____

CARACTERÍSTICAS

TAM 14 (Derribo)

DES 11

FUE 11

CON (+3) 11 (Herida Grave)

APA 16

Daño [(FUE+TAM)/6] 4 d6

Vel. de curación [(FUE+CON)/10] 2

Velocidad [(FUE+DES)/10] 2

Puntos de Golpe (TAM+CON) 25

Inconsciente (PG/4) 6

RASGOS FÍSICOS

PELO RUBIO Y RIZADO

HABILIDADES

Administración (2) 2 ☐

Bailar (2) 5 ☐

Cantar (2) 2 ☐

Cazar (2) 2 ☐

Cetrería (3) 3 ☐

Componer (0) 1 ☐

Coquetear (3) 5 ☐

Cortesía (3) 15 ☐

Cultura Feérica (1) 1 ☐

Cultura Popular (2) 2 ☐

Heráldica (3) 10 ☐

Intriga (3) 10 ☐

Juegos (3) 3 ☐

Leer (LATÍN) (0) 1 ☐

Nadar (2) 2 ☐

Navegación (1) 1 ☐

Oratoria (3) 5 ☐

Percepción (5) 5 ☐

Primeros Auxilios (10) 10 ☐

Reconocer (3) 5 ☐

Religión (CRISTIANISMO BRITANO) (2) 2 ☐

Romance (2) 2 ☐

Tocar (FLAUTA) (3) 3 ☐

Torneo (5) 5 ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

ESCUDERO

Nombre _____

Edad _____

Primeros Auxilios (6) ☐

Batalla (1) ☐

Equitación (6) ☐

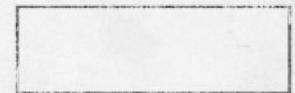
_____ ☐

_____ ☐

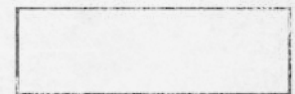
_____ ☐



Gloria



Puntos de Golpe Actuales



Heridas _____

☐ Necesita Quirugía

HABILIDADES DE COMBATE

Batalla (10) 10 ☐

Equitación (10) 10 ☐

HABILIDADES DE ARMAS

Espada (10) 14 ☐

Lanza de Caballería (10) 14 ☐

Lanza (6) 6 ☐

Daga (5) 5 ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

PUNTUACIÓN EN JUSTAS

Victorias _____ Derrotas _____

CABALLOS

MEJOR CABALLOS DE GUERRA (Nº1)

Tipo _____

Daño _____ Velocidad _____

Armadura _____ PG _____

TAM _____ CON _____ DES _____

Raza _____

OTROS CABALLOS

De montar (nº2) _____ Velocidad _____

Del escudero (nº3) _____ Velocidad _____

(nº4) _____ Velocidad _____

(nº5) _____ Velocidad _____



HOJA DE PERSONAJE CABALLERO

JUGADOR: _____

DATOS PERSONALES

Nombre MAESTRO DE LA CAZA

Edad _____ Hijo número _____

Lugar de nacimiento _____

Cultura _____ Religión PAGANO

Señor _____

Estamento actual _____

Lugar de residencia actual _____

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bonificación por caballero gentil [·] (total=80+) _____

Bonificación por religión (los rasgos subrayados a 16+) _____

- | | | | | |
|--|-----------|----------|-----------|-------------------------------------|
| ☐ Casto | <u>7</u> | <u>1</u> | <u>13</u> | ☐ Lujurioso |
| ☐ Clemente | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | ☐ Cruel |
| ☐ Confiado | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | ☐ Suspica |
| ☒ Enérgico | <u>16</u> | <u>1</u> | <u>4</u> | ☐ Perezoso |
| ☐ Espiritual | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | ☐ Terrenal |
| ☐ Frugal | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | ☐ Sibarita |
| ☐ Generoso | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | ☐ Egoísta |
| ☐ Honesto | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | ☐ Falso |
| ☐ Indulgente | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | ☐ Vengativo |
| ☐ Justo | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | ☐ Arbitrario |
| ☐ Modesto | <u>7</u> | <u>1</u> | <u>13</u> | ☐ Orgullos |
| ☐ Prudente | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | ☐ Temerario |
| ☐ Valiente | <u>15</u> | <u>1</u> | <u>5</u> | ☐ Cobarde |

Rasgo dirigido _____

Rasgo dirigido _____

PASIONES

Lealtad (señor) (15) 15 ☐

Amor (familia) (15) 16 ☐

Hospitalidad (15) 16 ☐

Honor (15) 16 ☐

ODIO (SAJONES) 8 ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

EQUIPO TRANSPORTADO

Tipo de armadura [____ puntos] _____

Ropas [____ Valor en libras] _____

☐ Equipo personal [en caballo n° ____] _____

☐ Equipo de viaje [en caballo n° ____] _____

☐ Equipo de guerra [en caballo n° ____] _____

CARACTERÍSTICAS

TAM 14 (Derribo)

DES 13

FUE 12

CON (+3) 14 (Herida Grave)

APA 10

Daño [(FUE+TAM)/6] 4 d6

Vel. de curación [(FUE+CON)/10] 3

Velocidad [(FUE+DES)/10] 3

Puntos de Golpe (TAM+CON) 28

Inconsciente (PG/4) 7

RASGOS FÍSICOS

FORNIDO

HABILIDADES

Administración (2) 2 ☐

Bailar (2) 2 ☐

Cantar (2) 2 ☐

Cazar (2) 10 ☐

Cetrería (3) 3 ☐

Componer (0) 1 ☐

Coquetear (3) 3 ☐

Cortesía (3) 3 ☐

Cultura Feérica (1) 10 ☐

Cultura Popular (2) 2 ☐

Heráldica (3) 3 ☐

Intriga (3) 3 ☐

Juegos (3) 3 ☐

Leer (____) (0) 0 ☐

Nadar (2) 2 ☐

Navegación (1) 1 ☐

Oratoria (3) 3 ☐

Percepción (5) 10 ☐

Primeros Auxilios (10) 15 ☐

Reconocer (3) 3 ☐

Religión (PAGANO) (2) 2 ☐

Romance (2) 2 ☐

Tocar (ARPA) (3) 3 ☐

Torneo (5) 5 ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

ESCUDERO

Nombre _____

Edad _____

Primeros Auxilios (6) ☐

Batalla (1) ☐

Equitación (6) ☐

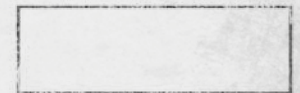
_____ ☐

_____ ☐

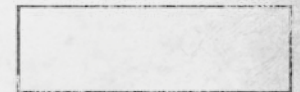
_____ ☐



Gloria



Puntos de Golpe Actuales



Heridas _____

☐ Necesita Quirurgía

HABILIDADES DE COMBATE

Batalla (10) 10 ☐

Equitación (10) 15 ☐

HABILIDADES DE ARMAS

Espada (10) 10 ☐

Lanza de Caballería (10) 10 ☐

Lanza (6) 15 ☐

Daga (5) 5 ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

_____ ☐

PUNTUACIÓN EN JUSTAS

Victorias _____ Derrotas _____

CABALLOS

MEJOR CABALLO DE GUERRA (nº1)

Tipo _____

Daño _____ Velocidad _____

Armadura _____ PG _____

TAM _____ CON _____ DES _____

Raza _____

OTROS CABALLOS

De montar (nº2) _____ Velocidad _____

Del escudero (nº3) _____ Velocidad _____

(nº4) _____ Velocidad _____

(nº5) _____ Velocidad _____



HOJA DE PERSONAJE CABALLERO

JUGADOR: _____

DATOS PERSONALES

Nombre LUCHADOR
Edad _____ Hijo número _____
Lugar de nacimiento _____
Cultura _____ Religión CRISTIANO BRITANO
Señor _____
Estamento actual _____
Lugar de residencia actual _____

RASGOS DE PERSONALIDAD

Bonificación por caballero gentil [•] (total=80+) _____

Bonificación por religión (los rasgos subrayados a 16+) _____

- | | | | | | |
|-------------------------------------|-----------|----------|-----------|------------|--------------------------|
| ☐ Casto | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Lujurioso | ☐ |
| ☐ Clemente | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Cruel | ☐ |
| ☐ Confiado | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | Suspica | ☐ |
| ☐ Enérgico | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Perezoso | ☐ |
| ☐ Espiritual | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | Terrenal | ☐ |
| ☐ Frugal | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Sibarita | ☐ |
| ☐ Generoso | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Egoísta | ☐ |
| ☐ Honesto | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | Falso | ☐ |
| ☐ Indulgente | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | Vengativo | ☐ |
| ☐ Justo | <u>10</u> | <u>1</u> | <u>10</u> | Arbitrario | ☐ |
| ☐ Modesto | <u>13</u> | <u>1</u> | <u>7</u> | Orgullos | ☐ |
| ☐ Prudente | <u>4</u> | <u>1</u> | <u>16</u> | Temerario | ☐ |
| ☐ Valiente | <u>15</u> | <u>1</u> | <u>5</u> | Cobarde | ☐ |

Rasgo dirigido _____ ☐

Rasgo dirigido _____ ☐

PASIONES

Lealtad (señor) (15) 15 ☐
Amor (familia) (15) 15 ☐
Hospitalidad (15) 15 ☐
Honor (15) 15 ☐
ODIO (SAJONES) 18 ☐

EQUIPO TRANSPORTADO

Tipo de armadura [____ puntos] _____
Ropas [____ Valor en libras] _____
☐ Equipo personal [en caballo n°] _____
☐ Equipo de viaje [en caballo n°] _____
☐ Equipo de guerra [en caballo n°] _____

CARACTERÍSTICAS

TAM 15 (Derribo)
DES 11
FUE 14
CON (+3) 18 (Herida Grave)
APA 8
Daño [(FUE+TAM)/6] 5 d6
Vel. de curación [(FUE+CON)/10] 3
Velocidad [(FUE+DES)/10] 3
Puntos de Golpe (TAM+CON) 33
Inconsciente (PG/4) 8

RASGOS FÍSICOS

VOZ CHILLONA Y MARCADA

HABILIDADES

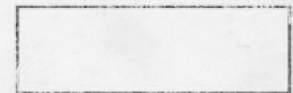
Administración (2) 2 ☐
Bailar (2) 2 ☐
Cantar (2) 2 ☐
Cazar (2) 10 ☐
Cetrería (3) 3 ☐
Componer (0) 1 ☐
Coquetear (3) 3 ☐
Cortesía (3) 3 ☐
Cultura Feérica (1) 1 ☐
Cultura Popular (2) 2 ☐
Heráldica (3) 3 ☐
Intriga (3) 3 ☐
Juegos (3) 3 ☐
Leer (LATÍN) (0) 0 ☐
Nadar (2) 2 ☐
Navegación (1) 1 ☐
Oratoria (3) 3 ☐
Percepción (5) 10 ☐
Primeros Auxilios (10) 10 ☐
Reconocer (3) 5 ☐
Religión (CRISTIANISMO BRITANO) (2) 2 ☐
Romance (2) 2 ☐
Tocar (ARPA) (3) 3 ☐
Torneo (5) 10 ☐

ESCUDERO

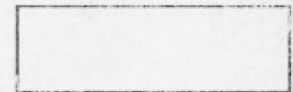
Nombre _____
Edad _____
Primeros Auxilios (6) ☐
Batalla (1) ☐
Equitación (6) ☐



Gloria



Puntos de Golpe Actuales



Heridas _____

☐ Necesita Quirugía

HABILIDADES DE COMBATE

Batalla (10) 10 ☐
Equitación (10) 15 ☐
HABILIDADES DE ARMAS
Espada (10) 15 ☐
Lanza de Caballería (10) 15 ☐
Lanza (6) 6 ☐
Daga (5) 5 ☐

PUNTUACIÓN EN JUSTAS

Victorias _____ Derrotas _____

CABALLOS

MEJOR CABALLO DE GUERRA (nº1)

Tipo _____
Daño _____ Velocidad _____
Armadura _____ PG _____
TAM _____ CON _____ DES _____
Raza _____

OTROS CABALLOS

De montar (nº2) _____ Velocidad _____
Del escudero (nº3) _____ Velocidad _____
(nº4) _____ Velocidad _____
(nº5) _____ Velocidad _____

¡Captura el espíritu de la leyenda artúrica!

Revive la grandeza y el romance de la más grande de las leyendas: la historia del Rey Arturo. Interpreta a un caballero al inicio de su carrera en la época de Uther Pendragón, realiza búsquedas y peligrosas aventuras por tu señor, por tu dama, por la Iglesia o por tu propia Gloria. Obtén gran renombre por tus encomiables hazañas y hechos de armas, gánate incluso el derecho de grabar tu nombre en la Mesa Redonda a medida que la historia de Arturo y Camelot se desarrolla a tu alrededor.

Pendragón, con sus reglas innovadoras, incluyendo un sistema de rasgos de personalidad y pasiones diseñado para ayudarte a decidir el comportamiento de tu personaje en cualquier circunstancia, proporciona una experiencia de juego única junto a, posiblemente, el tapiz más rico de la literatura occidental.

Esta Edición 5.1 es una actualización de la quinta edición, rediseñada y reorganizada, e incluye material nuevo y cambios en las reglas escritos por Greg Stafford, el creador del juego original y autor de la quinta edición.

